Wissen, was gespielt wird

PC Games

GUTSCHEIN
€ 5,- Rabatt beim Kauf von Kane & Lynch 2
4U2 PLAY
WWW.4U2PLAY.DE

18 JAHRE PC GAMES
JUBILÄUMS-VOLLVERSION

TWO WORLDS

Erstmals auf Heft-DVD: Episches Rollenspiel im Stil von Risen und Gothic mit topmoderner Grafik!

INKLUSIVE ADD-ONS
CURSE OF SOULS UND TAINTED BLOOD

AUF DEM NEUESTEN STAND!

EXTRA-HEFT: MAFIA 2 KOMPLETT GELÖST!

MEGATEST AUF 10 SEITEN

MAFIA 2

Die Spielwelt, die Story, die Missionen und die Schwächen im Detail + Tuning-Tipps

WORLD OF WARCRAFT
CATACLYSM
1.112 BETA-KEYS ZU GEWINNEN!

BLIZZARDS MEISTERWERK IM LANGZEITTEST

STARCRAFT 2

Meinungen, Analysen, Wertungen, Hintergründe und Leserstimmen zum wichtigsten Spiel des Jahres

KNALLHART GETESTET

PATRIZIER 4

Konkurrenz für Anno: Der Klassiker feiert sein gelungenes Comeback.



09/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EXKLUSIVER STUDIOBESUCH

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Brandneue Spieleindrücke und Bilder!

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Gründe zum Feiern

DIENSTAG | **27. Juli 2010**

Startschuss für **Starcraft 2**: Auf fünf Kontinenten und in elf Sprachen bringt Blizzard das Strategiespiel gleichzeitig auf den Markt – bereits in den ersten 24 Stunden gibt es über 1 Million **Starcraft 2**-Besitzer. Beim Mitternachtsverkauf in Berlin zählen Tausende den Countdown herunter und drängeln sich dann zu den großen Paletten. Was ist dran am Phänomen **Starcraft 2**? Und erfüllt es wirklich die hochgesteckten Erwartungen? Das aktuelle Heft steht ganz im Zeichen von **Wings of Liberty**: Zusätzlich zum Langzeittest (startet auf Seite 68) haben wir die Extended-Ausgabe mit einem 32-seitigen Tipps&Tricks-Teil ausgestattet. Wer mit Science-Fiction-Strategie wenig anfangen kann, kommt trotzdem auf seine Kosten: Wie wäre es beispielsweise mit dem Test zu **Kane & Lynch 2** oder einem praktischen Komplettlösungs-Booklet zu **Mafia 2**, das jeder Ausgabe beiliegt?

MONTAG | **8. August 2010**

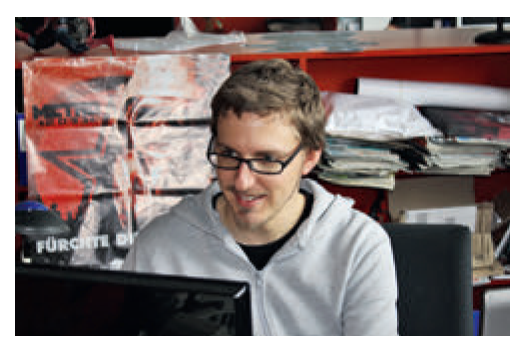
Nach **King's Bounty** (Ausgabe 07/10) präsentieren wir erneut eine exzellente Spiele-Vollversion, die erstmals auf einer Zeitschriften-DVD veröffentlicht wird: **Two Worlds**. Das Fantasy-Rollenspiel ist riesengroß, sieht nach wie vor wunderschön aus und wird Sie für viele Wochen unterhalten. Was der demnächst erscheinende Nachfolger **Two Worlds 2** taugt, lesen Sie auf Seite 42.

FREITAG | **13. August 2010**

Wer in dem Monat geboren wurde, als die erste PC-Games-Ausgabe auf den Markt kam, steht mit großer Wahrscheinlichkeit kurz vor der Führerscheinprüfung oder „baut" sein Abitur. Denn PC Games ist Jahrgang 1992 und wird somit in diesen Tagen 18 Jahre alt – genauso wie Windows 3.1. Und genauso wie das Microsoft-Betriebssystem hat sich PC Games weiterentwickelt: Heute gibt es eine ganze PC-Games-Familie mit Ablegern für Hardware und Online-Rollenspiele (MMORE, Runes of Magic) – und mit PC GAMES POWER PLAYER ist erst vor wenigen Monaten ein weiterer Spross hinzugekommen. Das wollen wir mit Ihnen gebührend feiern: Für unsere Abonnenten bereiten wir derzeit eine exklusive Gewinnaktion vor – mehr dazu in der kommenden Ausgabe. So viel vorab: Je länger Sie schon dabei sind, desto größer sind Ihre Chancen!

Wir danken all unseren Lesern für ihre Treue – und wünschen Ihnen viel Spaß mit der neuen Ausgabe!
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Für Strategie-Fans wie Christian Schlütter muss es sich anfühlen, als fielen Weihnachten und Ostern auf denselben Tag: Nicht nur, dass **Starcraft 2**, **Patrizier 4** und **Ruse** ausführlich getestet werden wollten – mit seinen Vorschauberichten zu **Might And Magic Heroes 6** und **Tropico 4** schürt er die Vorfreude auf zwei 2011er-Strategieperlen.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „Gratis online spielen"
Der Titel des Sonderhefts verrät es bereit: Auf satten 140 Seiten dreht sich alles um kostenlose Browsergames. Neben jeder Menge Tipps & Tricks zu **Travian**, **Cultures Online**, **Grepolis**, **Farmville**, **Mafia Wars** & Co. enthält das Heft eine Codekarte mit Startguthaben und Items im Wert von über 50 Euro.



play3 Sonderheft „HD Gaming"
Umfragen zeigen: Jeder fünfte PC-Games-Leser hat eine PlayStation 3 oder Xbox 360 zu Hause. Da kommt das neue play3-Sonderheft gerade recht: **Red Dead Redemption**-Guide, ein riesiges **GTA**-Special und natürlich seitenweise Tipps, wie Sie wirklich alles aus Ihrer HD-Konsole herausholen.

INHALT 09/10

MAGAZIN
ab Seite 12

HARDWARE
ab Seite 113

THEMA

Sie wollen den optimalen PC für Ihre Ansprüche? Unsere Anleitung gibt Ihnen Konfigurationstipps für jeden Geldbeutel und begleitet Sie Schritt für Schritt beim Aufbau des Rechners aus Einzelkomponenten. Reich bebildert, verständlich geschrieben – so werden Sie vom Hobby- zum Profi-Schrauber!

SPECIAL
ab Seite 130

Die besten Mods & Maps der Community zu ausgewählten Top-Spielen. In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen spannende Erweiterungen zu **The Elder Scrolls 4: Oblivion** sowie Mods, die die Klassiker **Dungeon Siege** und **The Elder Scrolls 3: Morrowind** in Abenteuer der grandiosen **Ultima**-Serie verwandeln.

SERVICE

VORSCHAU
ab Seite 19


Seite 20

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Die Erwartungen an Biowares Online-Rollenspiel steigen immer weiter: Jetzt haben die Entwickler neue Klassen, Planeten und Weltraumkämpfe angekündigt. Wir erklären Ihnen, warum der Krieg im All bei Fans auf gemischte Gefühle stoßen könnte.


Seite 26

TROPICO 4

Knapp ein Jahr nach dem dritten Teil der Aufbau-Strategieserie geht es wieder auf die Insel. Wir stellen alle Neuerungen von **Tropico 4** vor.


Seite 32

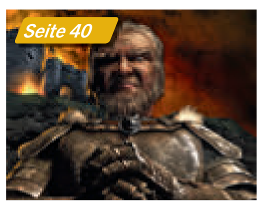
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Vor Ort bei den Entwicklern spielten wir den Mehrspielermodus und erfuhren Neuigkeiten zum Einzelspielerpart.


Seite 36

MIGHT AND MAGIC HEROES 6

Mit einer packenden Story und altbewährtem Gameplay will Ubisoft auch aus dem sechsten Teil der Fantasy-Serie einen Hit machen.


Seite 40

STRONGHOLD 3

Der Burgenbau-Klassiker strebt ein Revival an. Wir besuchten die Entwickler und konfrontierten sie mit den Fragen der PC-Games-Leser. Ob die Antworten überzeugten?


Seite 42

TWO WORLDS 2

Wir besuchten die Entwickler erneut und fühlten diesmal dem Mehrspielermodi auf den Zahn, wobei wir den innovativen Dorfmodus erstmals anspielten.


Seite 46

CIVILIZATION 5

Der Klassiker geht bald mit zahlreichen Neuerungen in die nächste Runde. Wir haben einen Vorabblick auf das kommende Strategie-Highlight geworfen.


Seite 50

FINAL FANTASY 14 ONLINE

Das zweite Online-Rollenspiel im **Final Fantasy**-Universum steht in den Startlöchern. Wie gut wird der **World of Warcraft**-Konkurrent?


Seite 54

JAMES BOND: BLOOD STONE

Bis zum nächsten Bond-Film dauert es noch etwas. Dieses Spiel verkürzt die Wartezeit. Wir werfen einen Blick auf das Agentenabenteuer.


Seite 56

A NEW BEGINNING

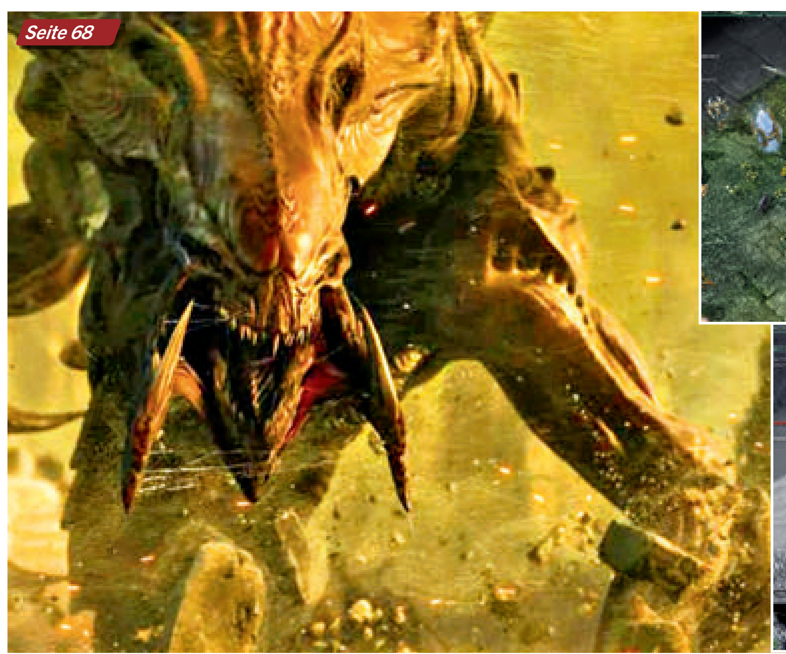
Die Macher von **The Whispered World** stellen endlich ihr neues Zeichentrick-Adventure vor. Wir spielten das beklemmende Sci-Fi-Abenteuer ausgiebig an.


Seite 58

LEGO UNIVERSE

Dass man mit den bunten Plastiksteinchen nicht nur im realen Leben Tolles erlebt, zeigte unser erster Ausflug in die Beta-Phase der Online-Lego-Welt.

ab Seite 60



STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Das meisterwartete Echtzeitstrategiespiel der Welt hat's nach sieben flinken Jahren Entwicklungszeit tatsächlich in die Händlerregale geschafft. Die Wartezeit hat sich ausgezahlt: Blizzard liefert mit **Starcraft 2** ein rundum gelungenes Spielspaßpaket ab.





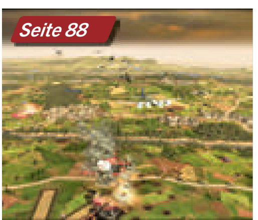
PATRIZIER 4

Abermals belebt Kalypso eine altgediente Marke neu: **Patrizier 4** ist eine tiefgreifende, unterhaltsame Wirtschaftssimulation mit kleinen Fehlern geworden.



MAFIA 2

Nach acht Jahren Entwicklungszeit erscheint 2k Czechs Gangster-Epos endlich, hat aber mit bekannten Problemen seines Vorgängers zu kämpfen.



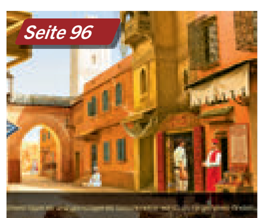
RUSE

Konkurrenz für **Starcraft 2: Wings of Liberty**: Das französische Studio Eugen Systems überrascht mit einem runden, taktischen Echtzeit-Strategiespiel.



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Eine krasse Story, gewagte Anti-Helden und eine innovative Optik machen dieses Action-Spiel zum Hingucker. Dafür schwächelt das Gameplay.



LOST HORIZON

Das klassische Point&Click-Adventure der **Geheimakte**-Macher ist spannend und actionreich inszeniert. Aber reicht es auch für die Genre-Krone?



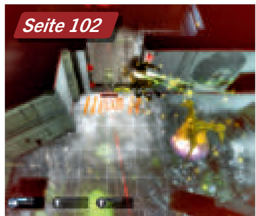
DRAKENSANG: PHILEASSONS GEHEIMNIS

Die an sich nette Add-on-Geschichte bietet leider viel zu wenig fürs Geld. Enttäuscht trauern wir der Glanzzeit von **Drakensang** hinterher.



DIVINITY 2: FLAMES OF VENGEANCE

Nachschub für Fantasy-Abenteurer: Das Add-on führt die Geschichte des Hauptspiels augenzwinkernd zu einem würdigen Finale.



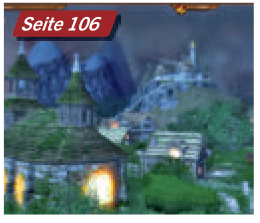
ALIEN SWARM

Valve bringt einen actionreichen Top-Down-Koop-Shooter heraus – und das gratis! Was **Alien Swarm** taugt, zeigt unser Test.



BLACKLIGHT: TANGO DOWN

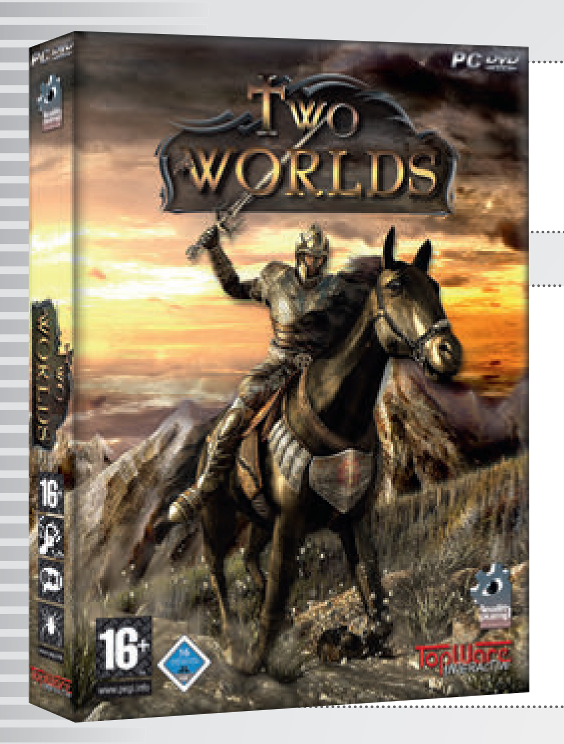
Der Mehrspieler-Shooter **Blacklight** will mit niedrigem Preis und bewährtem Spielprinzip punkten. Wir zeigen Ihnen, woran es hapert.



DIE GILDE 2: RENAISSANCE

Der Bug-Fluch, der auf der Serie haftet, ist zwar nicht ganz gebannt. Trotzdem bringt **Renaissance** viel Spielspaß und wenig Fehler.

SPIELE IN DIESER AUSGABE



Two Worlds

Vollversion auf DVD

Die Seriennummer für Two Worlds finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75!

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Fesselndes Rollenspiel mit separatem Mehrspielermodus, angesiedelt in einer mittelalterlich angehauchten Fantasy-Welt
- Packende und wendungsreiche Story um einen Helden, der auf der Suche nach seiner Schwester zwischen die Fronten rivalisierender Götter gerät
- Präzise und eingängige Steuerung
- Dutzende Quests mit vielen mächtigen Ausrüstungsgegenständen als Belohnung
- Beeindruckende Spielwelt mit weitläufigen Wüsten, eisigen Gletschergebieten, zerklüfteten vulkanischen Arealen, großen Städten und zahlreichen Dörfern und Höhlen
- **Achtung:** Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!

In diesem epischen Rollenspiel schlüpfen Sie in die Rolle eines namenlosen jungen Kopfgeldjägers, dessen Schwester Kyra von einem Bösewicht namens Reist entführt wurde. Erst wenn Sie fünf Teile eines alten und sagenumwobenen Relikts finden, mit dessen Hilfe der Kriegsgott Aziraal befreit werden kann, kommt auch Ihre Schwester wieder frei.

In der riesigen Welt namens Antaloor muss der Held viele verschiedene Missionen erfüllen, Monster niederstrecken, Botengänge absolvieren und Zutaten für magische Tränke und Zauber finden. Und weil auch in Antaloor noch kein Meister vom Himmel gefallen ist, leveln Sie den Kämpfer auf heiliger Rettungsmission Schritt für Schritt vom einfachen Novizen zum Meister im Umgang mit der Waffe und mächtigen Zaubersprüchen hoch.

Wie in Rollenspielen üblich, verfügt Ihr Held über ein Inventar, in dem Sie Gegenstände sogar stapeln können. So haben Sie genügend Platz für erbeutete Waffen und Rüstungen, die im Gefecht besiegte Gegner zurücklassen. Für den Kampf dürfen Sie Ihrem Helden unfaire, aber effektive Tricks beibringen. So blenden Sie Gegner oder beeinträchtigen deren Kampfkraft, indem Ihr Held etwa seinen Feinden Sand in die Augen streut.

Und weil fast jede Aktion, die Sie als Held in diesem spannenden Abenteuer vollziehen, Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Handlung hat, sollten Sie **Two Worlds** ruhig ein zweites Mal durchspielen um alle Story-Wendungen zu erleben. ❑



DRACHENTÖTER | Monster wie diese Flugechse verfügen über klingenartige Krallen und versprühen beim Angriff Gift.



SO SPIELT SICH TWO WORLDS

Die meiste Zeit verbringen Sie in Two Worlds damit, Aufgaben zu erfüllen, die Sie von Nichtspieler-Charakteren erhalten, und damit die Handlung voranzutreiben: Man bittet Sie, Monster zu beseitigen, Wölfe zu jagen, Heiltränke zu besorgen oder dergleichen. In den meisten Fällen erhalten Sie eine Belohnung für Ihre Dienste.



▲ **EINE TYPISCHE QUEST** | Ein Mönch beklagt sich bei Ihrem Helden, dass eine Horde Gnome ein Waldstück unsicher macht. Dort befindet sich ein Portal, das die Reisen in Antaloor verkürzen kann und das der Geistliche gerne aktiviert haben möchte. Erst wenn Sie die Monster vertreiben, lässt sich die Passage nutzen.



▲ **PROBLEMLÖSUNG** | Nachdem Sie den Auftrag angenommen haben, durchstreifen Sie das Waldstück und eliminieren nach und nach die grün-braunen Unholde. Erst wenn Sie alle Gnome in dem Waldstück besiegt haben, gilt der Auftrag als erledigt.

◀ **BELOHNUNG** | Nach getaner Arbeit kehren Sie zum Mönch zurück. Als Belohnung bekommen Sie einen Aktivierungsstein für das Teleporter-Portal. Sie erhalten je nach Aufgabe Ausrüstungsgegenstände, Tränke oder ein Quest-Item, das Sie für den weiteren Handlungsverlauf benötigen.

ZWEI WELTEN – QUESTS AN DER OBERFLÄCHE UND DARUNTER

Der Name des Spiels bezieht sich zwar nicht auf die unterschiedlichen Welten über und unter der Erde, doch viele Quests führen Sie im Verlauf des Spiels immer wieder weg vom Tageslicht – tief unter die Erde in geheimnisvolle Kerker voller fieser Monster.



KAMPFLUSTIG | Gnome schlagen ihr Lager gern in Wäldern auf und stellen in Gruppen eine Bedrohung dar.



UNTER TAGE | Auch in feuchten Höhlen und dunklen Verliesen lauern fiese Gegner.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- Das Spiel **Two Worlds** läuft selbst auf älteren Systemen mit einem Hauptprozessor mit mindestens 2 GHz (eine Einkern-CPU reicht aus), 512 MByte RAM, 6 GByte freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6800/Ati Radeon X800 ruckelfrei.
- Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!

Client auf DVD

Fiesta Online

Features:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer von Mangas inspirierten Fantasy-Welt
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines Elfen und kämpfen Sie gegen die Kreaturen der Finsternis in der Welt Isya
- Sechs verschiedene Berufe, denen man nachgehen kann
- Vier Charakterklassen (Krieger, Priester, Magier und Jäger)
- Eine weitläufige Spielwelt mit 20 Gebieten, drei Städten und vier verschiedenen Dungeons
- Umfangreiches Questsystem mit statischen oder zeitbegrenzten Missionen



Ziehen Sie gemeinsam gegen andere Gilden in den Krieg:
Sie wollen zwar in der Welt Isya für das Gute kämpfen, finden es aber reizvoller, sich mit Kontrahenten aus Fleisch und Blut zu messen? Dann treten Sie einer Gilde bei oder gründen Sie selbst eine. Um gemeinsam mit den Mitgliedern Ihrer Gilde in einen Gildenkrieg zu ziehen, erklären Sie einer anderen Gilde den Krieg. Nimmt diese die Herausforderung an, kämpfen Sie eine Stunde lang gegen die Mitglieder der feindlichen Gilde. Dabei dürfen sich die Mitglieder der gegnerischen Parteien in allen 20 Gebieten von Isya bekämpfen. Die Gilde, die nach 60 Minuten mehr Gegner ausgeschaltet hat, hat gewonnen.

Vier Klassen – vier verschiedene Spielstrategien
Gleich zu Beginn treffen Sie eine wichtige Entscheidung. Sie bestimmen mit der Wahl Ihrer Charakterklasse, welche Ausrichtung Ihr Spielstil bekommt. Jäger greifen aus der Ferne an und entwickeln sich im Laufe des Spiels entweder zum Bogen- oder zum Armbrustschützen. Der Magier ist ein gefährlicher Kämpfer, der mit seinen Angriffszaubern mit einem Schlag ganze Gegnergruppen ausschalten kann, im Gegenzug aber kaum Schaden einsteckt. Wenn Sie ein Freund von Kämpfen Mann gegen Mann sind, sollten Sie den Krieger wählen. Priester haben die Macht, andere Charaktere zu heilen und mit speziellen Zaubern im Kampf zu stärken. Zudem sind die heiligen Männer und Frauen mit einem Schild ausgerüstet, der sie im Kampf vor Angriffen schützt.





Minimale System-Voraussetzungen (Herstellerangaben)
- CPU: Intel Pentium 4 1,6 GHz/AMD Athlon 2000+
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 3 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista
- Breitband-Internetverbindung


19,99


MEMBER OF
united internet


BLOODGAME
Tauche ein in die düstere Welt der Vampire und Werwölfe!
Kämpfe auf Seiten der Vampire, Werwölfe oder Hunter und verbünde Dich mit Gleichgesinnten!
Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
Eine schier endlose Anzahl von Quests warten auf Dich!
Jetzt anmelden und Zugang zur Open-Beta sichern!
Release Sommer 2010
Das neue Game der Shakes & Fidget-Macher!
www.bloodgame.de
© 2010 Playa Games GmbH

1.112 CATACLYSM-BETA-KEYS ZU GEWINNEN! WOW!

Mehr Beta-Zugänge gibt es sonst nirgends! In Kooperation mit Blizzard verlosen wir 1.112 Zugänge zur Vorabphase des neuen World-of-Warcraft-Add-ons. Mitmachen!



Mit dem neusten **WoW**-Add-on könnte Blizzard mal wieder eine kleine Online-Rollenspiel-Revolution abliefern. Und selbst wenn nicht, so wollen Sie sich **Cataclysm** doch bestimmt trotzdem nicht entgehen lassen, oder? Und am Ende wollen Sie sogar so früh wie möglich mitreden können? Mit unserer Hilfe und etwas Glück dürfen Sie schon in der Betaphase die virtuelle Luft von Azeroth schnuppern!

Und das müssen Sie dafür tun: Surfen Sie noch vor dem 15. September dieses Jahres auf www.pcgames.de/go/cataclysmbeta vorbei und folgen Sie den Anweisungen. Wichtig: Verwenden Sie im Online-Formular die E-Mail-Adresse, mit der Sie sich auch im Battle.net registriert haben! Alle Gewinner werden direkt im Anschluss an die Teilnahmephase über die angegebene E-Mail-Adresse kontaktiert und mit weiteren Anweisungen versorgt.



5 EURO RABATT AUF KANE & LYNCH 2!



Holen Sie sich das knallharte Verbrecherduo bei Ihrem freundlichen Berliner Spieleversender 4U2PLAY und sparen dabei satte 5 Euro!

Und so funktioniert's: Suchen Sie sich im Online-Shop einen beliebigen **Kane & Lynch**-Artikel aus – darunter fallen beispielsweise auch die Konsolen-Versionen von **Kane & Lynch 2: Dog Days**, die jeweiligen Sammlereditionen oder auch der Vorgänger für die Xbox 360 –, klicken Sie sich durch den Bestellvorgang bis zur Bestellübersicht in Schritt 4 und geben Sie dort im entsprechenden Feld den hier abgedruckten Gutscheincode ein. Tada, schon ist Ihr Warenkorb um 5 Euro „leichter". Bitte beachten Sie, dass alle **Kane & Lynch**-Spiele ein USK-18-Siegel tragen!

Die Aktion endet am 30. September 2010.

4U2 PLAY
WWW.4U2PLAY.DE

GUTSCHEINCODE: WKIG-E531-YOMK-I975-31QO




Sebastian Weber

„Hochgesteckte Ziele und viel Entwicklungszeit. Gift für Spiele?“

Kennen Sie das? Sie warten eine gefühlte Ewigkeit auf etwas, doch dann enttäuscht Sie das Ergebnis. Mir ging es kürzlich wieder so, nämlich beim Test von **Mafia 2**. Ohne Frage, das Gangster-Epos ist ein gutes Spiel geworden. Doch so überragend, wie ich es erhofft hatte, leider nicht. Die Entwickler haben sich knapp acht Jahre Zeit gelassen, ihr Actionspiel auf den Markt zu bringen, doch dann: keine Nebenmissionen, keine sonstigen Vorzüge einer offenen Welt – dabei wäre Empire Bay so schön. Doch woran liegt das? Fehlte einfach die Zeit, weil Publisher Take 2 auf die Veröffentlichung drängte? Hatte man sich übernommen und musste Inhalte streichen – wie seinerzeit bei **Stalker**? Sicher spielt beides mit hinein. Der Publisher hat Angst, Millionen an Dollars in den Sand zu setzen, und die Entwickler stehen somit zunehmend unter Druck. Erfahren werden wir es nie, doch mich ärgert es immer, wenn ein Team vorhandenes Potenzial ins Daten-Nirvana schickt. **Mafia 2** ist aber dennoch gut geworden.

HORN DES MONATS*
JÜRGEN KRAUSS



Vergangene Ausgabe behauptete Kollege Krauss, dass die neue CD von Videospielemusiker Chris Hülsbeck „vor allem Retro-Spielefans das Herz in der Hose aufgehen lassen dürfte“. Was sich anhört wie ein Sprichwort, ist frei erfunden. Zur Strafe durfte Jürgen alle Lieder Hülsbecks rückwärts pfeifen – wir denken nun darüber auch, auch eine CD damit herauszubringen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

BATMAN: ARKHAM CITY

Rocksteady enthüllt spannende Details

Nach dem großen Erfolg von **Batman: Arkham Asylum** hat Rocksteady endlich handfeste Informationen zum Nachfolger **Arkham City** veröffentlicht. Und die lassen auf ein erstklassiges Action-Adventure hoffen! **Arkham City** knüpft an die Ereignisse des Vorgängerspiels an: Der Anstaltsdirektor Quincy Sharp ist mittlerweile zum Bürgermeister aufgestiegen und hat inmitten der Slums von Gotham City eine Sperrzone errichten lassen, um dort all jene Schwerverbrecher unterzubringen, die in Arkham und dem Blackgate-Gefängnis keinen Platz mehr fanden. Batman soll diese Zone sowie Teile von Gotham frei erkunden dürfen. Dazu stehen ihm von Beginn an Gadgets aus dem Vorgängerspiel zur Verfügung, etwa das Explosivspray oder der Greifhaken. Hinzu kommen neue Items wie Rauchbomben oder ein Radioempfänger, mit dem der maskierte Held die Funksprüche von Verbrechergruppen abhören kann – das ist nur eine von mehreren Möglichkeiten, um neue, optionale Nebenaufträge zu erhalten. Der Detektivmodus des Vorgängerspiels wurde abgeändert, er soll nun stärker bei Rätseln zum Einsatz kommen und bietet zudem die Möglichkeit, umherstreifende Gauner genau zu identifizieren. Stößt Batman dabei auf ein Mitglied von Riddlers Verbrecherbande, kann er ihn in einem neuen Verhörmodus in die Mangel nehmen, um weitere Geheimnisse freizuschalten – das ersetzt die Riddler-Karten aus dem Vorgängerspiel. Neben bekannten Charakteren wie dem Joker, Harley Quinn oder Commissioner Gordon sind auch neue Gesichter dabei: Unter anderem sollen Mister Freeze, Talia al Ghul, Two Face und die wechselhafte Catwoman wichtige Rollen in der Handlung einnehmen und auch Batmans Buttler Alfred ist diesmal mit an Bord. Das spektakuläre Kampfsystem des Vorgängerspiels wurde erweitert, Batman kann nun etwa zwei Gauner gleichzeitig ausschalten oder seine Feinde einschüchtern. Die wunderbar düstere Grafik wird erneut mit der Unreal Engine 3 in Szene gesetzt. Als Releasezeitraum gibt Rocksteady den Herbst 2011 an. ❑

Info: www.batmanarkhamcity.com



Felix meint:
Ach, was freue ich mich auf dieses Spiel! Den Vorgänger **Arkham Asylum** habe ich mittlerweile drei Mal durchgespielt und ich bin immer noch begeistert. Was Rocksteady nun für die Fortsetzung angekündigt hat, klingt einfach genau richtig: Mehr Detektivarbeit, mehr Rätsel, mehr Abwechslung, mehr Charaktere, mehr Freiheit – und trotzdem sollen alle alten Stärken erhalten bleiben. Da stört mich auch die lange Wartezeit bis zum Herbst 2011 nicht wirklich, denn ich bin mir sicher, dass Rocksteady sie sehr gut nutzen wird.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test in	Wertung
1	Starcraft 2	Blizzard	09/10	92
2	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	04/10	90
3	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	12/09	91
4	Mass Effect 2	Electronic Arts	02/10	88
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	13/09	92
6	The Witcher	Atari	10/08	87
7	Assassin's Creed 2	Ubisoft	04/10	88
8	Fallout 3	Bethesda	01/09	90
9	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	01/09	92
10	Risen	Deep Silver	11/09	86

COLIN MCRAE: DIRT3

Neue Infos eingetrudelt

Endlich die ersten Informationen über den neusten Teil der **Colin McRae**-Reihe: Die Entwickler denken anscheinend über eine 3D-Version des Rennspiels nach, bestätigen wollten sie dies allerdings noch nicht. Außerdem soll das dynamische Wettersystem, das Codemasters für **F1 2010** verwendet, auch die Offroad-Spritztouren spannender machen. Das englische Magazin Edge hat zudem herausgefunden, dass **Dirt 3** angeblich über 100 Strecken enthalten und über einen Split-Screen-Modus verfügen soll. Zudem soll es möglich sein, eigene Replays direkt auf Youtube zu laden. Codemasters wollte diese Angaben bisher nicht kommentieren. Ein Releasetermin steht ebenfalls noch aus. ❑

Info: www.codemasters.de





DIE SIMS MITTELALTER

Neues Spiel, alte Zeit

Electronic Arts hat ein neues **Sims**-Spiel angekündigt. Klingt erst mal gewöhnlich, doch dieses Mal handelt es sich nicht um ein austauschbares Fashion- oder Möbel-Add-on. Die Entwickler verfrachten das Geschehen ins Mittelalter. Dort steuern Sie etwa Ritter, Könige oder Zauberer und erledigen sogar rollenspieltypische Quests! Diese ungewöhnliche Wandlung der eigentlich traditionsbewussten Lebenssimulation können Sie ab Frühjahr 2011 bestaunen. ❑

Info: ww.thesimsmedieval.com



EMERGENCY 2012

Retten, löschen, bergen, schützen!

Mit vier Ablegern zwischen 1998 und 2006 gehört die **Emergency**-Reihe zu den etablierten Vertretern des Strategie-Genres. Hier besaß sie immer einen gewissen Exotenstatus, da der Reiz des Spiels nicht etwa im Kommandieren einer Armee bestand, sondern im Bekämpfen von Katastrophen. Diesem Prinzip bleiben die Entwickler mit **Emergency 2012** treu. Statt alltäglicher Unfälle behandelt der Titel diesmal jedoch Krisen gewaltigen Ausmaßes, beispielsweise das Szenario „Berlin in Flammen" oder ein Reaktorunglück nahe Frankfurt. Die bewährte Vision-Engine (**Siedler 7**) setzt diese Ereignisse schick in Szene; außerdem wurde das Interface entschlackt, wodurch sich die 12 Einsätze sowie das freie Spiel deutlich komfortabler steuern lassen. Ob **Emergency 2012** damit tatsächlich einschlägt wie eine Bombe, erfahren wir pünktlich zu Weihnachten 2010. ❑

Info: emergency2012.deepsilver.de

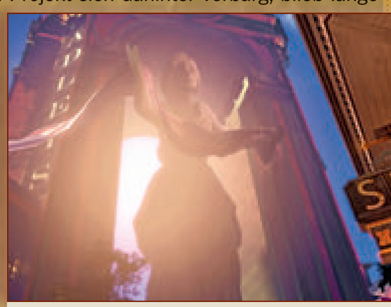
BIOSHOCK INFINITE

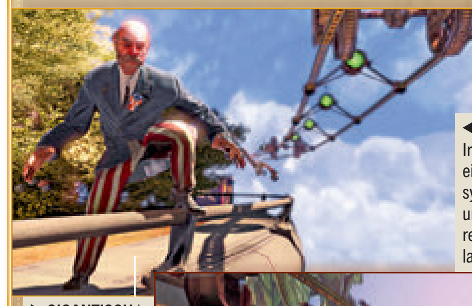
Geheimnis um dritten Teil gelüftet

„What is Icarus?" Das fragen sich Spieler nun seit Wochen. Irrational Games, die Macher hinter der **Bioshock**-Reihe, hatten zu ihrem neuen Projekt eine Webseite ins Netz gestellt, die genau diese Frage aufwarf. Was für ein Projekt sich dahinter verbarg, blieb lange ein Geheimnis – der Online-Auftritt wurde nur immer wieder mit undurchsichtigen Tipps aktualisiert. Mitte August, kurz vor der Gamescom, enthüllte Publisher Take 2 nun, was sich hinter „Icarus" versteckt: **Bioshock Infinite**.

Bioshock-Schöpfer Ken Levine und sein Team arbeiten also an der dritten Auskopplung der Shooter-Reihe, gehen allerdings ungewöhnliche Wege. Während sich die beiden Vorgänger um die Unterwasserstadt Rapture drehten, gehen Sie in Teil 3 in die Lüfte. Dort gibt es nämlich eine riesige schwebende Stadt namens Columbia. Das Spiel beginnt im Jahr 1912, doch zu diesem Zeitpunkt ist die Stadt schon nicht mehr ein Hafen der Hoffnung, sondern es ging einiges schief – was genau, das behalten die Entwickler allerdings für sich. Nun segelt die Metropole hoch über den Wolken und sinkt langsam gen Erdboden. Als Spieler ist es Ihre Aufgabe, eine junge Frau namens Elizabeth zu retten, die seit Kindertagen in Columbia gefangen gehalten wird. Dafür stürzen Sie sich in actionreiche Kämpfe sowohl innerhalb der Stadt als auch in der Luft. **Bioshock Infinite** soll neue Waffen und Fähigkeiten sowie ein überarbeitetes KI-System umfassen. Freuen Sie sich also auf 2012. ❑

Info: www.bioshockinfinite.com


PATRIOTISMUS | Irrational Games scheint stark mit dem Nationalstolz der Amerikaner zu spielen – zumindest gibt es überdurchschnittlich viele US-Flaggen zu sehen.


◀ **REALISTISCH** | Irrational Games hat ein neues Animationssystem entwickelt, um die Spielfiguren realer wirken zu lassen.



▶ **GIGANTISCH** | Columbia soll eine riesige Metropole sein. Ob sie atmosphärisch aber mit Rapture mithalten kann?


„Seid euch sicher: Die Regeln des **Bioshock**-Universums werden sich ändern."

Ken Levine ist Kreativdirektor bei Irrational Games.

GERÜCHTEKÜCHE

Neue Spiele am Horizont

In den letzten Wochen kursierten einige Gerüchte über neue Spiele und Ankündigungen im Internet, die wir Ihnen hier zusammenfassen. ❑

Info: www.pcgames.de

Battlefield 3

Überraschung: In der Collector's Edition von **Medal of Honor** liegt ein Beta-Key zu **Battlefield 3** bei. Das kündigte EA mittels Pressemitteilung an. Wann das neue **Battlefield** erscheint oder wann die Beta startet, ist ungewiss. Zu sehen gab es von dem Spiel bislang nichts.

Syndicate-Nachfolger

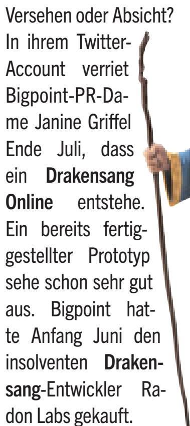
Seit Monaten hoffen Fans schon darauf, dass EA die **Syndicate**-Reihe (Teil 1 erschien 1993) fortsetzt. Nun hat sich der Publisher entsprechende Markennamen gesichert, die offizielle Ankündigung eines dazu passenden Spiels steht jedoch noch aus.





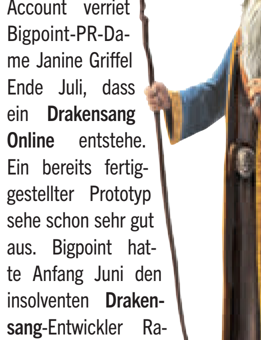
Drakensang Online

Versehen oder Absicht? In ihrem Twitter-Account verriet Bigpoint-PR-Dame Janine Griffel Ende Juli, dass ein **Drakensang Online** entstehe. Ein bereits fertiggestellter Prototyp sehe schon sehr gut aus. Bigpoint hatte Anfang Juni den insolventen **Drakensang**-Entwickler Radon Labs gekauft.



Need for Speed: Shift 2

EA enthüllte im aktuellen Geschäftsbericht das nächste **Need for Speed**. Dieses soll demnach im 1. Quartal 2011 erscheinen. Verblüffend, denn kurz davor, im November 2010, kommt **Need for Speed: Hot Pursuit**.



DARKSPORE

Spore trifft auf Action-Rollenspiel

Ende Juli kündigte Publisher Electronic Arts ein neues Spiel aus dem Hause Maxis (**Die Sims 3**, **Spore**) an: **Darkspore**. Das Online-Action-Rollenspiel soll Anfang 2011 erscheinen. Wie der Online-Modus aussieht, verraten die Entwickler jedoch noch nicht. Im Spielverlauf verteidigen Sie die Galaxis auf verschiedenen Planeten gegen die fiesen Darkspore. Das geht im Einzelspieler-, Koop- und Online-Modus. Dafür erschaffen Sie im Spore-Labor (Kreatureneditor aus **Spore**) unterschiedliche Helden, für die es drei Klassen und fünf Typen geben soll sowie Zehntausende Körper- und Rüstungsteile, die Sie auf den Planeten sammeln können. ❑

Info: www.darkspore.com



KREATIV | Wie in **Spore** dürfen Sie sich in **Darkspore** austoben und Ihre Kreaturen nach Lust und Laune verändern.

Spiele und Termine 09/10

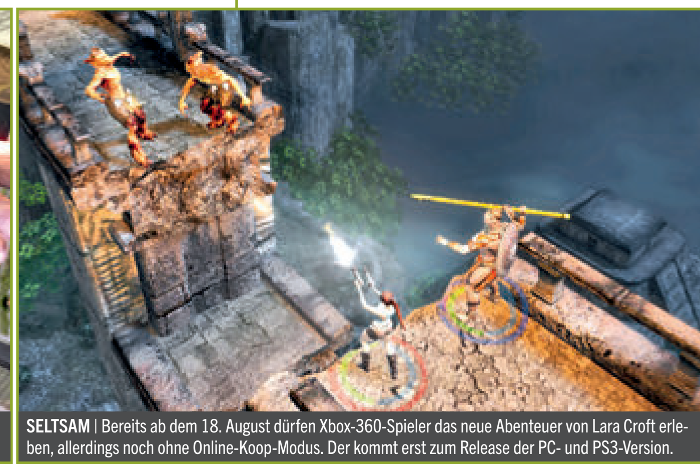
In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	Alice 2	Action	Electronic Arts	2011
	Arcania: Gothic 4	Rollenspiel	Jowood	Herbst 2010
Seite 32	Assassin's Creed Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	Ende 2010
▶	Batman: Arkham Asylum 2	Action-Adventure	Warner Bros.	Herbst 2011
	Black Prophecy	Action-MMO	Gamigo	2010
	Blacklight: Tango Down	Ego-Shooter	Ignition Entertainment	14. Juli 2010
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar 2011
▶	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision	9. November 2010
Seite 46	Civilization V	Aufbau-Strategie	Take 2	24. September 2010
	Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	THQ	Herbst 2010
▶	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2011
▶	Darksiders	Action-Adventure	THQ	24. September 2010
	DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
▶	Dead Rising 2	Action	Capcom	28. September 2010
	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	28. Januar 2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Adventure	Warner Bros.	2011
	Deus Ex 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	März 2011
Seite 98	Drakensang: Am Fluss der Zeit - Phileassons Geheimnis	Rollenspiel	dtp	20. August 2010
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal 2010
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
Seite 100	Divinity 2: Flames of Vengeance	Rollenspiel	dtp	30. Juli 2010
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
	F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	Herbst 2010
▶	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	24. September 2010
▶	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	Nicht bekannt
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	19. Oktober 2010
▶	FIFA 11	Sportspiel	Electronic Arts	30. September 2010
Seite 50	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	2010
	Fußball Manager 11	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	Herbst 2010
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2011
▶	H.A.W.X. 2	Action	Ubisoft	3. September 2010
	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2011
Seite 54	James Bond 007: Blood Stone	Action	Activision	Herbst 2010
Seite 92	Kane & Lynch 2: Dog Days	Action	Square Enix	27. August 2010
	Kings & Castles	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt
▶	Lara Croft and the Guardian of Light	Action-Adventure	Square Enix	28. September 2010
Seite 58	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Warner Bros.	26. Oktober 2010
Seite 78	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	27. August 2010
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Max Payne 3	Action	Rockstar	2011
▶	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	14. Oktober 2010
	Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2011
	Might and Magic Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2011
	NBA 2K11	Sportspiel	Take 2	5. Oktober 2010
	Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Electronic Arts	November 2010
Seite 62	Patrizier 4	Wirtschaftssimulation	Kalypso Media	2. September 2010
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Action-Rollenspiel	Disney Interactive	31. August 2010
	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	2011
	Pro Evolution Soccer 2011	Sportspiel	Konami	Herbst 2010
	Project Dust	Strategie	Ubisoft	Frühling 2011
	Puzzle Quest 2	Rollenspiel	Infinite Interactive	Nicht bekannt
Seite 88	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	9. September 2010
	Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	2011
	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	März 2011
	Sean White Skateboarding	Sportspiel	Ubisoft	Ende 2010
	Shogun 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	Star Wars: The Force Unleashed 2	Action	Lucas Arts	26. Oktober 2010
Seite 20	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	1. Quartal 2011
Seite 68	Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	27. Juli 2010
Seite 40	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Frühjahr 2011
▶	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	24. September 2010
	The Agency	Action-MMO	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	Nicht bekannt
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	TNT Racers	Rennspiel	dtp	August 2010
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Frozenbyte	Nicht bekannt
	Tron: Evolution	Action-Adventure	Disney Interactive	Ende 2010
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	2011
	True Crime: Hong Kong	Action-Adventure	THQ	Herbst 2010
Seite 42	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	Herbst 2010
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	Winter 2010
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



GERÜCHTE | Seit dem Rechtsstreit zwischen Take 2 und dem Pleitegeier-Entwicklerstudio 3D Realms wurde es still um **Duke Nukem Forever**. Nun arbeitet angeblich Gearbox (**Borderlands**) an dem Shooter.



SELTSAM | Bereits ab dem 18. August dürfen Xbox-360-Spieler das neue Abenteuer von Lara Croft erleben, allerdings noch ohne Online-Koop-Modus. Der kommt erst zum Release der PC- und PS3-Version.



TWO WORLDS II
WWW.TWOWORLDS2.COM
Wem kannst Du
VERTRAUEN
in Zeiten des
VERRATS?
Reality pump
Mac
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare INTERACTIVE


unicef
Gemeinsam für Kinder

VORSCHAU 09/10

INHALT

ACTION

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



KOSTÜMFEST | Endlich auch mit Freunden? Auf einem Event durften wir den Mehrspielerpart des Actionspiels ausgiebig antesten.

ROLLENSPIEL

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



AB INS ALL | Weltraumschlachten waren bisher nicht existent in Biowares Online-Rollenspiel. Nun wurden sie zwar als neues Feature vorgestellt, aber ob das allen Fans so schmecken wird? Alle Infos ab Seite 20!

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 11.08.10)

1. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Namco Bandai
   Termin: 1. Quartal 2011
2. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
3. **ARCANIA: GOTHIC 4**
   Rollenspiel | Jowood
   Termin: 12. Oktober 2010
4. **DRAGON AGE 2**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: März 2011
5. **PORTAL 2**
   Geschicklichkeit | Electronic Arts
   Termin: 2011
6. **CRYSIS 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 1. Quartal 2011
7. **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**
   Action-Rollenspiel | Square Enix
   Termin: 2011
8. **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
   Action | Ubisoft
   Termin: 4. Quartal 2010
9. **FALLOUT: NEW VEGAS**
   Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 22. Oktober 2010
10. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
    Online-Rollenspiel | Electronic Arts
    Termin: Frühjahr 2011

DER EINDRUCK ZÄHLT: UNSER NEUER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir den bisherigen Vorschaukasten optimiert. Die Neuerungen stellen wir hier kurz vor:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst hier der Redakteur für Sie seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungs-Termin.

„Ezios Abenteuer macht einen tollen Eindruck, gerade im Mehrspieler!" *Sebastian Weber*



Nach der Präsentation auf der E3 war ich etwas skeptisch, ob **Brotherhood** die **Assassin's Creed**-Reihe wirklich würdig weiterführt, denn das Gezeigte war mir zu actionlastig – ungewohnt für diese Reihe. Das, was die Entwickler nun verraten, klingt dagegen schon eher wie von **Assassin's Creed** gewohnt. Sie versprechen lange Kletterpassagen und so weiter, eben genau das, was die Spieler erwarten. Der Mehrspieler-Modus überzeugt mich mehr und mehr. Bereits vor knapp drei Monaten durfte ich einige Runden mit dem Wanted-Modus verbringen und hatte wirklich Spaß mit den schnellen Attentatsserien. Diesmal durfte ich länger spielen und kann nach wie vor sagen: Der Multiplayer-Part hat Potenzial und scheint toll zu werden!

GENRE: Action **ENTWICKLER:** Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy
ANBIETER: Ubisoft **TERMIN:** 4. Quartal 2010

EINDRUCK **SEHR GUT**

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie stark der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein. Von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht Möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



STERNEN-MÄRCHEN | Gut gegen böse, Sith-Imperium gegen galaktische Republik: Lange dauert es nicht mehr, bis Spieler weltweit ihre Seite wählen und in den Konflikt eingreifen.

Star Wars: The Old Republic

Von: Robert Horn/Oliver Haake

Der Weg in den Weltraum ist offen – allerdings anders, als von vielen Spielern erwartet.

Gehofft hat es jeder. Jeder, der sich auch nur ansatzweise für das **Star Wars**-Universum interessiert und die Entwicklung von Biowares Online-Rollenspiel **The Old Republic** verfolgt. Jeder, der Lichtschwerter mag, das Heulen einer vorbeijagenden TIE-Fighter-Staffel oder das schwere Atmen des Dunklen Lords Darth Vader. Gehofft, dass die Entwickler endlich bekannt geben, dass es neben einem epischen Rollenspiel auf dem Boden auch eine entsprechende Erfahrung im Weltall geben wird. Gehofft, dass wir mit Raumgleitern Jagd aufeinander machen werden, riesige Schlachtschiffe langsam in Stücke schießen und die unendlichen Weiten der Galaxis bereisen. Nun, wir haben nicht umsonst gehofft. Oder?

Auf der Spielemesse E3 in Los Angeles diesen Sommer gab es erste Hinweise auf eine Ausweitung des Spielareals in den Weltraum. Hier kündigten die Entwickler Spielerraumschiffe an, die jedoch mehr als eine Art mobiler Rückzugsraum (im MMO-Fachjargon auch als Housing bezeichnet) dienen. Aktiv durchs All düsen sollte man damit nicht können. Erst Wochen später, direkt vor Ort bei Bioware in Texas, erfuhren wir dann die wirklich interessanten Neuigkeiten. Ja, es wird Raumkämpfe geben. Doch auf den ersten Jubelschrei folgt Ernüchterung, gepaart mit leichter Skepsis: Die Weltraumkämpfe in **The Old Republic** werden nicht die von vielen erhoffte Wiederbelebung einer **X-Wing**-Simulation, sondern bleiben simpel, geradlinig und dienen mehr als Nebenbeschäftigung denn als vollwertige Abendunterhaltung.

Im Gespräch mit Bioware-Mitarbeiter Kevin Barrett fiel sogar des Öfteren das Wort „Tunnel-Shooter". Klingt beim ersten Hören grausig und für ein Online-Rollenspiel unpassend. Doch was die Entwickler planen, wirkt bei genauerem Hinsehen schlüssig. Schließlich gab es solche Action-Sequenzen schon immer – egal ob in einem **Rebel Assault** oder einem **Modern Warfare**. Ob das Konzept aber in ein Online-Rollenspiel passt, wird sich zeigen. Bioware gibt sich jedoch größte Mühe, den Spielern abseits von MMO-Standards ein spannendes Erlebnis zu bieten.

Ausgangspunkt Ihres galaktischen Abenteuers ist, wie könnte es anders sein, Ihr eigenes Raumschiff. Sechs verschiedene Exemplare wird es dafür geben, für jede Klasse eins. Einzig die Jedi- und Sith-Charaktere teilen sich ein Modell. Damit es nicht zu Neid kommt, sollen alle Raumer dabei in etwa die gleiche Größe und Eigenschaften haben. Dafür soll das Schiff den eigenen Wünschen angepasst werden können, der Wichtigkeit von Charaktergestaltung, Ausrüstungsverbesserung und Stufenanstiegen sind sich die Entwickler sehr wohl bewusst. Genaueres steht allerdings noch nicht fest.

Auf der Brücke Ihres Schiffes, auf das Sie übrigens auch Ihre Freunde einladen können, schalten Sie durch Stufenanstiege Ihres Charakters sogenannte Hotspots auf der Galaxiekarte frei. Die so verfügbaren Missionen dürfen Sie jederzeit angehen, jedoch bisher nur als Einzelspielererfahrung. Im groß angelegten Flottenverband

NEU VORGESTELLT: RAUMSCHIFFSCHLACHTEN

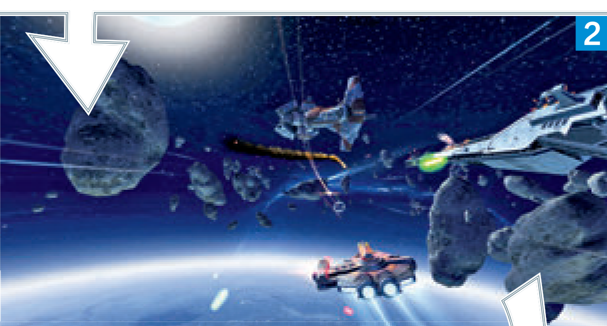
Kämpfe im Weltall dürfen bei Star Wars nicht fehlen. Bioware inszeniert sie aber anders als erwartet:

In bester Tunnel-Shooter-Manier fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff missionsweise einen vorher definierten Pfad ab, manövrieren dabei etwas nach oben, links oder rechts und knallen per Fadenkreuz allerlei Gegner ab. Das klingt erstmal enttäuschend simpel. Ist es im Grunde auch, doch die Einzelspielermissionen, die kaum mehr als ein paar Minuten dauern, sind kinoreif inszeniert.

Wie in den großen Filmschlachten soll es hergehen und den Spielern so kurzweilige, dicht gepackte Action geboten werden. Immerhin dürfen Sie dabei das eigene Raumschiff fliegen. Bekannt sind bisher allerdings nur der imperiale Transporter der Fury-Klasse (A), bestimmt für Sith-Spieler, sowie das Jedi-Gegenstück, die leichte corellianische Korvette der Vanguard-Klasse (B).

Damit erleben Sie typische Raumkämpfe wie diesen: Eine republikanische Flotte, bestehend aus Korvetten, wird angegriffen (1). Wir eilen natürlich zu Hilfe! Unser Jedischiff (Bildmitte) folgt den Jägern und stößt dabei auf einen imperialen Zerstörer, der sich hinter einem riesigen Asteroiden versteckt hatte (2). Damit nicht genug: Mitten im Gefecht kommt ein weiteres Großkampfschiff dazu, dem wir ebenfalls entgegentreten müssen (3). Solche Szenen erleben Sie in nur wenigen, spannenden Missionminuten. Spieler-gegen-Spieler-Schlachten wird es übrigens zum Start des MMOs noch nicht geben, ebenso wenig wie Gruppenaufgaben. Außerdem sind Weltraummissionen optional.


1


2


3

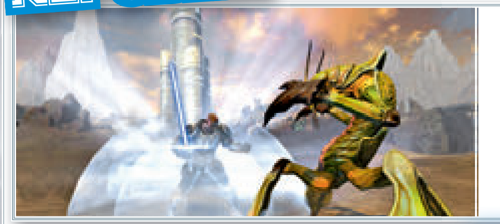

A


B



GALAKTISCHE REPUBLIK

GUT UND BÖSE: DIE FRAKTIONEN UND IHRE KLASSEN



JEDI-RITTER

Ein klassischer Nahkämpfer, der mit Lichtschwert und Machtfähigkeiten austeilt. Kann als Hüter (defensiv, also Tank) oder Wächter (offensiv, Schadensklasse) spezialisiert werden.

SITH KRIEGER

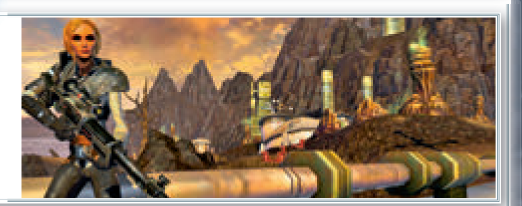
Das Pendant zum Jedi auf der dunklen Seite der Macht ist der Sith-Krieger. Auch er lässt sich als Tank (Juggernaut) oder Schadenausteiler (Marodeur) spezialisieren. Dafür greift der Sith gerne zu einem zweiten Lichtsäbel und wirbelt besonders akrobatisch durch die Gegner. Juggernauts hingegen setzen auf schwere Körperpanzerungen.

SCHMUGGLER

Schmuggler kämpfen selten fair. Mit Tricks, Fallen und modifizierten Blastern kämpfen Sie aufseiten der Republik. Um Schaden zu reduzieren, können Schmuggler in Deckung gehen. Ihre Spezialisierungen sind Revolverheld und Schurke.

IMPERIALER AGENT

Wie die Kollegen auf der guten Seite nutzen Agenten gerne Hinterhältigkeit und Deckung zu ihrem Schutz. Über ihre Spezialisierungen ist noch nichts bekannt. Sie werden aber ähnlich wie die des Schmugglers ausfallen.



SOLDAT

Der Soldat ist ein Fernkämpfer, der immensen Schaden anrichten kann. Als Mitglied der Special Forces setzt der Kämpfer auf schwere Rüstungen und schlagkräftige Waffen. Seine Spezialisierungen sind „Waffenplattform“ und „Super Soldat“.

KOPFGELDJÄGER

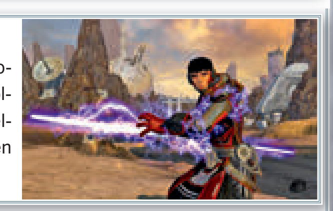
Dem Soldaten steht auf imperialer Seite der gewitzte Kopfgeldjäger gegenüber. Die Auftragskiller starten ihr Dasein auf dem Planeten Hutta und benutzen von Beginn an Fernkampfwaffen wie Blastern oder Raketenwerfern. Ein Jetpack darf im Arsenal eines Kopfgeldjägers natürlich nicht fehlen. Über die Spezialisierungen ist bisher noch nichts bekannt. Wir gehen aber von einer hochmobilen Version und einer schwer bewaffneten aus.

JEDI-BOTSCHAFTER

Den Botschafter der Republik definiert man wohl am besten als Unterstützungsklasse. Zwar schwingt er auch ein Lichtschwert, die Machtfähigkeiten eignen sich aber hervorragend, um Schaden in der Gruppe abzuwenden und zu heilen. Die noch nicht finale Spezialisierung wird somit wohl auf einen Schadens- und einen Heilzweig hinauslaufen.

SITH-INQUISITOR

Gegenstück zum Jedi-Botschafter. Die Inquisitoren sind Heiler, protzen aber auch mit druckvollen Machtfähigkeiten und dürfen stylische Doppellichtschwerter schwingen. Auch hier ist zu den Spezialisierungen nichts bekannt.



werden Sie also nicht durch das Weltall rasen. Stattdessen stehen kleine, schnelle Aufträge im Mittelpunkt, die nur wenige Minuten dauern, dafür aber umso intensiver fordern. Mit der Beschränkung aufs Wesentliche soll vor allem die Präsentation hervorstechen und Ihnen das Gefühl geben, mitten in einer riesigen Raumschlacht zu sein. Dabei müssen Sie immer auf das begrenzte Waffenarsenal – es gibt nur Laser und Raketen – achten. Mehrstufige Aufträge, etwa eine Weltraumschlacht mit anschließendem Entern eines Großkampfschiffs und abschließender Flucht, sind bisher nicht geplant. Das Grundgerüst bietet aber eine Menge Möglichkeiten für solche Spielereien – sofern die Spieler das Konzept annehmen.

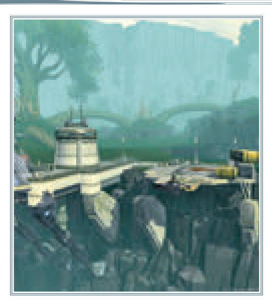
Neben Infos über Weltraumschlachten hatten wir bei unserem Besuch bei Bioware außerdem die Gelegenheit, verschiedene Klassen des Online-Rollenspiels anzutesten. Nachdem wir auf früheren Veranstaltungen schon Kopfgeldjäger oder Jedi-Ritter ausprobiert hatten, griffen wir dieses Mal zu bisher unspielbaren Klassen wie dem Sith-Krieger, dem imperialen Agenten und dem oberflächlich unscheinbar wirkenden Soldaten.

Für alle angespielten Klassen gilt: Die jeweiligen Startgebiete sind schon jetzt erstklassig gestaltet, bieten haufenweise Quests mit moralischen Entscheidungen und bieten das von Blizzard für **World of Warcraft** erfolgreich eingeführte Phasing. Das bedeutet, dass sich die Spielumgebung für jeden Charakter je nach Questfortschritt individuell verändert. Das Ergebnis: Sie haben wirklich das Gefühl, die Spielwelt und die Geschehnisse darin mitzugestalten. Bei Gruppenaufgaben stellt dieses System die Entwickler allerdings vor große Aufgaben. Viel wichtiger ist jedoch die Tatsache, dass Sie alle Klassen individualisieren können: Zwei Talentausrichtungen stehen jeweils zur Verfügung, um Ihren Charakter

DIE SPIELWELTEN

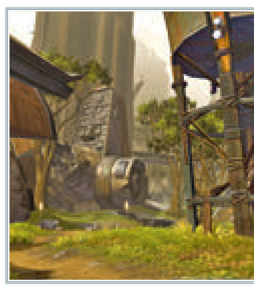
Im Star Wars-Universum gibt es ungezählte Planeten. 14 davon haben die Entwickler bisher für ihr Spiel enthüllt:

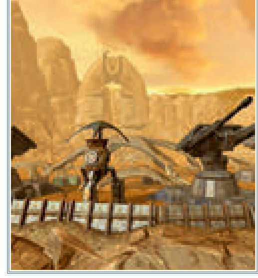
Glaubt man den Aussagen der Entwickler, werden die Ausmaße der einzelnen Planeten teilweise gigantisch groß, mit riesigen öffentlichen Plätzen, die von hunderten Spielern bevölkert werden.



Belsavis wäre ein Planet unter vielen. Doch unter der Oberfläche liegt ein riesiges, uraltes Gefängnis aus vergangenen Zeiten.

Taris wurde im Krieg gegen den Sith-Lord Malak komplett verwüstet. Ruinen und wilde Landschaften prägen das Bild.





Voss wurde erst vor kurzer Zeit entdeckt. Auf ihm leben die menschlichen Voss und die gewalttätigen Gormak.

Hoth, der Eisplanet, ist mit Trümmern einer gigantischen Raumschlacht überzogen und lockt so Plünderer und Schmuggler an.



in die gewünschte Richtung zu lenken. Beim Soldaten etwa sind die Typen „Waffenplattform“ und „Super Soldat“ geplant. Mit ersterem verwandeln Sie Ihren Kämpfer in einen waffenstarrenden Zerstörer, der am liebsten mit schwerem Gerät hantiert; die zweite Ausrichtung hingegen macht aus dem Soldaten einen flexiblen Schadensausteiler, der im Umgang mit Sturmgewehren geübt ist. Wie andere Klassen auch nutzt der Soldat ein System, das Spieler dazu zwingt, den Einsatz der Fähigkeiten genau zu bedenken. Während der Kopfgeldjäger etwa Dampfdruck aufbaut, den er immer wieder ablassen muss, verbraucht der Soldat Munition, die nachgefüllt werden will. Bestimmte Attacken, etwa die Gewehrgranate, die Gegner zu Boden reißt, benötigen mehr Munition als andere.

Auf Hutta startet die Karriere des imperialen Agenten. Er teilt sich das Startgebiet also mit dem Kopfgeldjäger. Im Kampf verbraucht der Spion Energie, die sich, ähnlich eines **WoW**-Schurken, nach und nach wieder auflädt. Der imperiale Agent setzt vor allem auf Hinterhältigkeit und List, geht hinter Objekten in Deckung, lähmt Gegner mit Betäubungspfeilen oder fordert schon mal eine orbitale Bombardierung seiner Gegner an. Über seine Spezialisierungen ist noch nichts bekannt, wir rechnen aber mit einer Fern- und Nahkampfvariante, da der Agent bei unserem Probespielen unter anderem eine Vibroklinge einsetzte, die Schaden über Zeit verursachte. Der imperiale Agent reiht sich also in die Riege der Schadensverursacher ein, arbeitet aber mehr mit List und Tücke denn mit der brachialen Feuerkraft eines Soldaten. Ganz anders funktioniert dagegen der Sith-Krieger. Er geht nämlich lieber in den Nahkampf.

Das Gegenstück zum Jedi-Ritter ist vor allem eins: Mächtig böse. Sith-Krieger stellen in erster Linie die genretypischen Tanks, also zähe Krieger, die in der ersten Reihe stehen und den Schaden der Gegner für Gruppenmitglieder abfangen. Diese Spezialisierung nennt sich Juggernaut und macht den Sith zu Ihrem persönlichen Darh Vader: Schwer gepanzert und mit unheimlicher Macht ausgestattet. Wollen sie lieber mit zwei Lichtschwertern herumfuchteln, wählen Sie die Marodeur-Spezialisierung. Die macht Sie agiler, aber auch anfälliger gegenüber Treffern. Also eher Darth Maul als Darth Vader.

Die Startwelt der dunklen Krieger, Korriban, finden wir entsprechend düster und stimmungsvoll vor. Hier werden junge Sith zu Kriegern oder Inquisitoren ausgebildet. Verrat und Missgunst prägen die ersten Aufgaben, während sich der Nachwuchs in einer Questreihe auf die Suche nach einem mächtigen Laserschwert begeben. Erste Fähigkeiten des Sith-Kriegers, etwa Sturmangriff, Bösartiger Hieb oder Machtansturm offenbaren das Wutsystem des Nahkämpfers. Ähnlich dem **World of Warcraft**-Krieger generiert der Lichtschwertschwinger in Kämpfen Wut, die er für bestimmte Fähigkeiten benötigt. Übrigens verfügt der Sith mit „Hass kanalisieren“ sogar über einen kleinen Heilzauber.

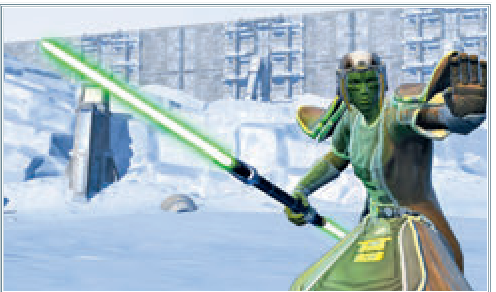
Bisher machen alle angespielten Charakterklassen einen sehr guten Eindruck. Kein Gebiet erschien uns langweilig, selbst die Fähigkeiten schienen trotz des niedrigen Levels gut aufeinander abgestimmt. Wie in jedem Online-Rollenspiel wird sich deren Auswirkung jedoch erst unter Live-Bedingungen wirklich darstellen. Was wir schon jetzt sagen können ist, dass das Questen dank

WILLKOMMEN: NEUE SPIELBARE VÖLKER

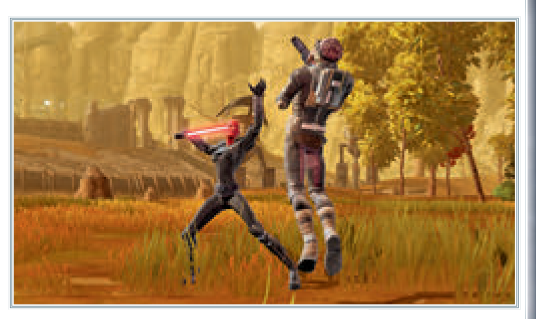
Acht spielbare Völker sind es, die von Bioware bisher bekanntgegeben wurden. Wir stellen Ihnen die vier Neuzugänge vor:



Die Miraluka werden ohne Augen geboren. Da dieses menschenähnliche Volk die Macht benutzt, um sich zurecht zu finden, können sie mächtige Jedi werden. Die machtsensitiven Miraluka haben häufig Auftritte in Geschichten und Spielen rund um **Star Wars**.



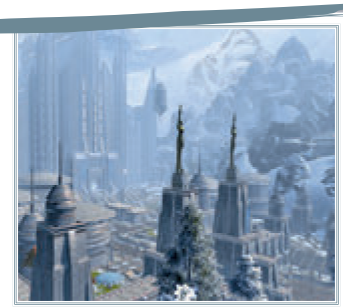
Auch Mirialaner sind eng mit der Macht verbunden. Ihr Weg zum Jedi-Botschafter ist quasi vorgezeichnet. Erkennbar sind sie an ihrer grünen Haut und den typischen Gesichtstattoos.



Reinblütige Sith sind furchterregende, rothäutige Krieger und direkte Nachfahren alter, mächtiger Sith-Lords. Sie werden deshalb den Pfad eines Sith-Kriegers einschlagen.



Der wohl bekannteste Vertreter der Zabrak ist Darth Maul. Die Zabrak sind menschenähnlich, fallen aber durch ihre Gesichtstätowierungen, Hörner und die bräunliche bis rote Hautfarbe auf. Sie geben gute Sith-Inquisitoren ab.



Alderaan kennt jeder. Der Planet ist Gründungsmitglied der Galaktischen Republik und damit fest in der Hand der Regierungstreuen.

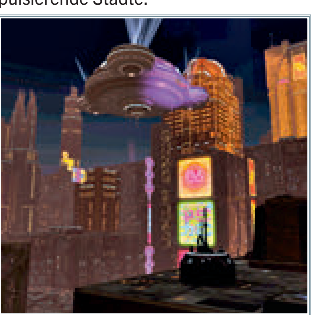
Tatooine darf in einem **Star Wars**-Spiel nicht fehlen und war schon immer Schauplatz wichtiger Ereignisse. Republik und Imperium treffen auf dieser Wüstenwelt aufeinander.





Dromund Kaas ist der Sitz des Imperators und Zentrale des Sith-Imperiums. Die düstere Welt liegt außerhalb der bekannten Galaxis.

Nar Shadda ist ein Paradies für Schmuggler und Verbrecher. Er beherbergt riesige, pulsierende Städte.



INTERVIEW MIT KEVIN BARRETT

„Ein Tunnel-Shooter ist zugänglicher“

PC Games: Die Raumschiffkämpfe erinnern uns eher an **Rebel Assault** denn an **X-Wing**.

Barrett: Stimmt. Diese Spielweise nennen wir „Tunnel-Shooter“. Das sind speziell designte Levels, in denen man einem bestimmten Pfad folgt. Dem Spieler steht eine Auswahl an verschiedenen Waffensystemen zur Verfügung, die er gegen seine Feinde einsetzt. Man bekommt eine Quest, bevor es dort reingeht. Und wenn man im Weltall ist, werden Neben-Quests ausgelöst.


Kevin Barrett ist ausführender Produzent bei Bioware

PC Games: Warum habt ihr euch für dieses Konzept und gegen ein freies Spiel entschieden?

Barrett: Wir glauben, dass es die aufregendste **Star Wars**-Erfahrung ist, die wir den Spielern bieten können. Im Gegensatz zu einem völlig freien Spiel ist ein Tunnel-Shooter wesentlich zugänglicher. Wir können auf sehr einfache Weise Ereignisse einbauen, wodurch es uns möglich ist, das Szenario um den Spieler herumzubauen.

PC Games: Ist man auch mit anderen Spielern im All unterwegs?

Barrett: Der jetzige Stand ist, dass es Singleplayer-Missionen sind. Von der Brücke des Schiffes aus kann man sogenannte „Hotspots“ anfliegen, die man durch den Aufstieg des eigenen Charakters freischaltet.

PC Games: Das heißt, es gibt im All keinen PvP-Modus?

Barrett: Bei der Veröffentlichung wird kein PvP-Modus implementiert sein. Das heißt aber nicht, dass sich das in ferner Zukunft nicht ändern könnte. Wettbewerb ist ein wichtiger Aspekt von MMOs: Erfolge und Auszeichnungen, die aufzeigen, wie weit man in einem Spiel fortgeschritten ist. Ich kann jetzt aber nicht näher auf ein Achievement-System eingehen oder sagen, ob wir überhaupt eines einführen.

PC Games: Wie viele Missionstypen sind aktuell geplant?

Barrett: Es wird viele verschiedene Arten von Missionen bei der Veröffentlichung des Spiels geben. Jede Umgebung unterscheidet sich stark von den anderen. In der gezeigten Demo war ein typisches **Star Wars**-Asteroidenfeld zu sehen. Jedes Mal, wenn man eine neue Mission startet, befindet man sich in einer anderen Umgebung mit anderen Missionszielen. Eine weitere Sache, die wir planen, sind Begleitmissionen, in denen der Spieler ein Schiff beschützen und eine bestimmte Zahl an Bombern abschießen muss. Vielleicht bekommt man noch eine Raumstation als Ziel, vielleicht muss sie aber auch verteidigt werden.

PC Games: Muss man Weltraummissionen fliegen?

Barrett: Sie sind optional. Wenn ein Spieler kein Interesse daran hat, wollen wir ihn nicht dazu zwingen. Das bedeutet aber nicht, dass wir kombinierte Boden/All-Quest-Reihen für die Zukunft ausschließen.

PC Games: Wie viele Raumschifftypen sind geplant?

Barrett: Es wird sechs Typen geben. Welchen man fliegt, hängt davon ab, welche Charakterklasse man gewählt hat: Für Jedi, Sith, Soldaten, Schmuggler, Agenten und Kopfgeldjäger gibt es je ein Schiff.

toller Zwischensequenzen weit mehr Spaß macht als bei großen Genrevertretern! Dem angepeilten Veröffentlichungstermin im Frühjahr 2011 galoppiert Bioware jedenfalls mit großen Schritten entgegen. Neue Planeten wurden jüngst angekündigt, dazu noch einige neue spielbare Rassen. Nach den groben Fakten der letzten Jahre folgen nun also die ungemein spannenden Details, das eigentliche Salz in der MMO-Suppe. Wie wirken sich Ausrüstung und Kleidung auf die Stärke der Charaktere aus? Wie genau sieht das PvP aus, wie das Gruppenspiel? Gelingt das Balancing? Was genau werden wir in unseren persönlichen Raumschiffen alles anstellen können? All diese Fragen werden die Entwickler nun nach und nach beantworten und immer weitere Teile Ihrer Spielwelt preisgeben. Das moderne (und unfassbar arbeitsaufwändige) Konzept der vollvertonten, storylastigen Quests und einer sich ständig ändernden Spielwelt machen den Titel zu einem der spannendsten Neuerscheinungen im Genre seit Jahren. Ob der jüngst enthüllte Weltraumkampf der Gesamtqualität des Online-Rollenspiels einen Abbruch tut, wird sich zeigen. Viele Spieler wird es freuen, dass dieser wichtige Bestandteil zumindest nicht komplett außer Acht gelassen wurde. ❑

„Trotz Tunnel-Weltall: Merken Sie sich dieses Online-Rollenspiel vor!“

Robert Horn



X-Wing, die Weltraumsimulation aus längst vergangener Zeit (1993) hat sich in mein Gedächtnis gebrannt wie kein anderes **Star Wars**-Spiel. Ein wenig habe ich auf ähnliche Raumschlachten für **The Old Republic** gehofft. Gut, Raumschlachten werde ich bekommen, aber nur als simpler Tunnel-Shooter. Ernüchternd, aber wenn man bedenkt, wie viel Arbeit sich Bioware mit der Inszenierung des Rollenspiel-Teils macht, ist es fast verständlich, dass man nicht eben noch einen Simulator dazubasteln kann. Somit ist das Ergebnis wohl besser als die komplette Ignoranz des Themas. Mein Interesse für Weltraumkämpfe in **TOR** schwindet trotzdem. Aber der verbliebene Teil bietet ja auch so noch genug Anlass zur Vorfreude.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Frühjahr 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**


RUDELBILDUNG | Das Thema Gruppenspiel gab es bisher kaum zu sehen. Mehr Infos bitte!


ABWECHSLUNG | Sith und Jedi locken mit Machtfähigkeiten. Aber auch die übrigen Klassen versprühen Charme.

BELEBT | Straßenszenen sind auch im vierten Teil wieder reich an flanierenden Bürgern.

SCREEN-INFO

Alle Bilder wurden uns vom Publisher Kalypso zur Verfügung gestellt. Da **Tropico 4** die Engine des dritten Teils benutzt, zweifeln wir nicht an der optischen Qualität.

IKONE | Die Fortsetzung **Tropico 4** steckt Sie wieder in die Stiefel eines ruchlosen Insel-Diktators.

Tropico 4

Von: Christian Schlütter

Rückkehr auf die Insel! Tropico 4 wird bunter, größer, besser!

Überraschender Fakt Nummer 1: Der Sommer-Sonne-Strandfeeling-Song „Vamos a la Playa" ist eigentlich ein Protestlied gegen Atomwaffentests. Überraschender Fakt Nummer 2: Knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung von **Tropico 3** gibt Kalypso Media bekannt, dass das Studio Haemimont schon eifrig an einem vierten Teil arbeitet. Wir bekamen vorab die ersten Screenshots und Designdokumente und sind deshalb perfekt informiert über den spaßigsten Strandurlaub 2011.

Teil 4 baut, oh Wunder, auf den Stärken von **Tropico 3** auf, das überraschend die fast schon tot geglaubte Aufbau-Strategiemarke wiederbeleben konnte. In einem malerischen Inselstaat herrschen Sie als uneingeschränkter El Presidente. Welche Richtung die politische und wirtschaftliche Entwicklung Ihres Eilandes nimmt, liegt in Ihrer Hand. Sie dürfen einen sozialistischen Bauernstaat oder ein kapitalistisches Wunderland aufbauen. Aber egal welchem Parteibuch Sie folgen: Sie müssen auf genug Einnahmen durch Ackerbau, Minen oder Zigarrenfabriken achten, Häuser und Infrastruktur bereitstellen sowie die sonstigen Bedürfnisse Ihrer Untertanen im Blick behalten. Besonders interessant wurde **Tropico 3** dadurch, dass sich Ihre Bevölkerung in mehrere Fraktionen

DAS IST NEU

Tropico 4 baut auf den Stärken des dritten Teils auf. Aber was ist neu im Nachfolger? Die Fakten auf einen Blick:

- **Neue Supermächte:** Neben Amerika und der UdSSR buhlen jetzt auch Europa, China und die Arabische Liga um die Aufmerksamkeit von El Presidente.
- **Neues Agenda-System:** Jede Mission bietet Haupt- und Nebenziele, die es zu erfüllen gilt und die Ihnen am Bildschirmrand angezeigt werden.
- **Ministerrat:** El Presidente kann beliebige Bürger zum Minister ernennen. Das kann Boni einbringen, aber auch Ärger verursachen.
- **Blaupausen:** Für die speziellen unter den 20 neuen Gebäuden kann El Presidente Blaupausen erstehen.
- **Neues Handelssystem:** Sie dürfen nun Rohstoffe importieren und exportieren. Beides kann sich sowohl positiv als auch negativ auf Beziehungen auswirken.
- **Facebook und Twitter:** Die Erfolge Ihres El Presidente dürfen Sie direkt in die sozialen Netzwerke hochladen. Ihr Diktator bekommt eine Facebook-App, in der Eigenschaften und Errungenschaften angezeigt werden.



KONSUMTEMPEL | Dank Blaupausen-Kauf können Sie diese Shopping-Mall bauen, die Umsatz in Hülle und Fülle verspricht.

NICHTS GEHT MEHR | Bei schlechter Straßenplanung kommt es zum Stau. Da hilft es auch nicht, dass die Karossen hübsche Oldtimer sind.

URLAUBSREIF | Drei verschiedene Sorten von Touristen haben die Entwickler entworfen.

PLITSCHPLATSCH | Der Aquapark ist eines der neuen Blaupausen-Gebäude. Wasserrutsche und Sonnenschirme ziehen Touristen an.

aufspaltete, die alle eigene Vorlieben und Abneigungen hatten. So freuten sich Kapitalisten zum Beispiel über neue Fabriken, Umweltschützer waren über die stinkenden Schlote der Produktionsbetriebe aber nicht gerade begeistert.

Gleichzeitig mussten Sie in **Tropico 3** auch die Interessen der Supermächte USA und UdSSR im Blick behalten. Denn dank Kalter-Krieg-Szenario heischten die beiden Big Brothers um die Aufmerksamkeit in Ihrem Insel-Paradies.

Tropico 4 weitet das ganze Szenario jetzt aus. Die Kampagne spielt nicht mehr nur vor dem Hintergrund des Ost-West-Konflikts, sondern lässt Sie Ihren kleinen Staat von den 1950er-Jahren bis ins heutige 2010 entwickeln. Dementsprechend kommen natürlich auch neue Aufgaben auf Sie zu.

Zunächst einmal sind die USA und die UdSSR nicht mehr die einzigen Global Player. Im Laufe der Kampagne mischen im weltweiten Machtgefüge auch Europa, China und die Arabische Liga mit. Jede der Großmächte hat eigene Ziele und Wünsche. So achtet Europa penibel darauf, ob Sie die Menschenrechte einhalten und die Arabische Liga sieht es gar nicht gerne, wenn Sie eigenes Öl produzieren statt das schwarze Gold von den Scheichs zu importieren.

Die Eigenheiten dieser Mächte zu kennen, ist deshalb wichtig, weil Sie von ihnen eigene Agenda-Aufgaben bekommen. Womit wir auch schon bei der wohl größten spielerischen Neuheit von **Tropico 4** wären. Anstatt gemütlich vor sich hin zu siedeln, hangeln Sie sich im vierten Teil der Serie von Aufgabe zu Aufgabe. Haemimont nennt dieses System „Nationale Agenda“. So bekommen Sie natürlich Hauptaufgaben, die Sie in der Mission voranbringen. Gleichzeitig dürfen Sie aber auch Neben-Quests zum Beispiel von den einzelnen Fraktionen in Ihrer Bevölkerung annehmen. Oder Sie bekommen Missionen von den Supermächten gestellt, die es zu erfüllen gilt.

Ähnlich wie bei dem Kartensystem in **Imperium Romanum** (ebenfalls von Haemimont) werden die aktuellen Agenda-Aufgaben am Bildschirmrand angezeigt, sodass Sie immer wissen, was gerade zu tun ist und wie viel Prozent der Quest Sie schon geschafft haben. So spornt Sie **Tropico 4** beständig an.



INSELREICH | Die Übersicht über eine fertig ausgebaute Stadt beeindruckt auch im vierten Teil der Serie.





STAUSCHAU | Während Passanten von selbst kreuz und quer durch die Innenstadt laufen, will der Verkehrsfluss geplant sein. Umgehungsstraßen und Garagen sorgen für Entlastung.



VIELFALT IM STAAT | Schön die Waage halten: Geschäftshäuser für Banker, Heißluftballons für die Touristen.

MY HOME IS MY CASTLE | Ihren Regierungssitz dürfen Sie – wie schon in der Erweiterung **Absolute Power** – mit Upgrades wie zusätzlichen Wachen oder Statuen bestücken.

WOLKEN KRATZEN | Noch ein Blaupausen-Gebäude: Der Cosmic Pin zieht Touristen an.

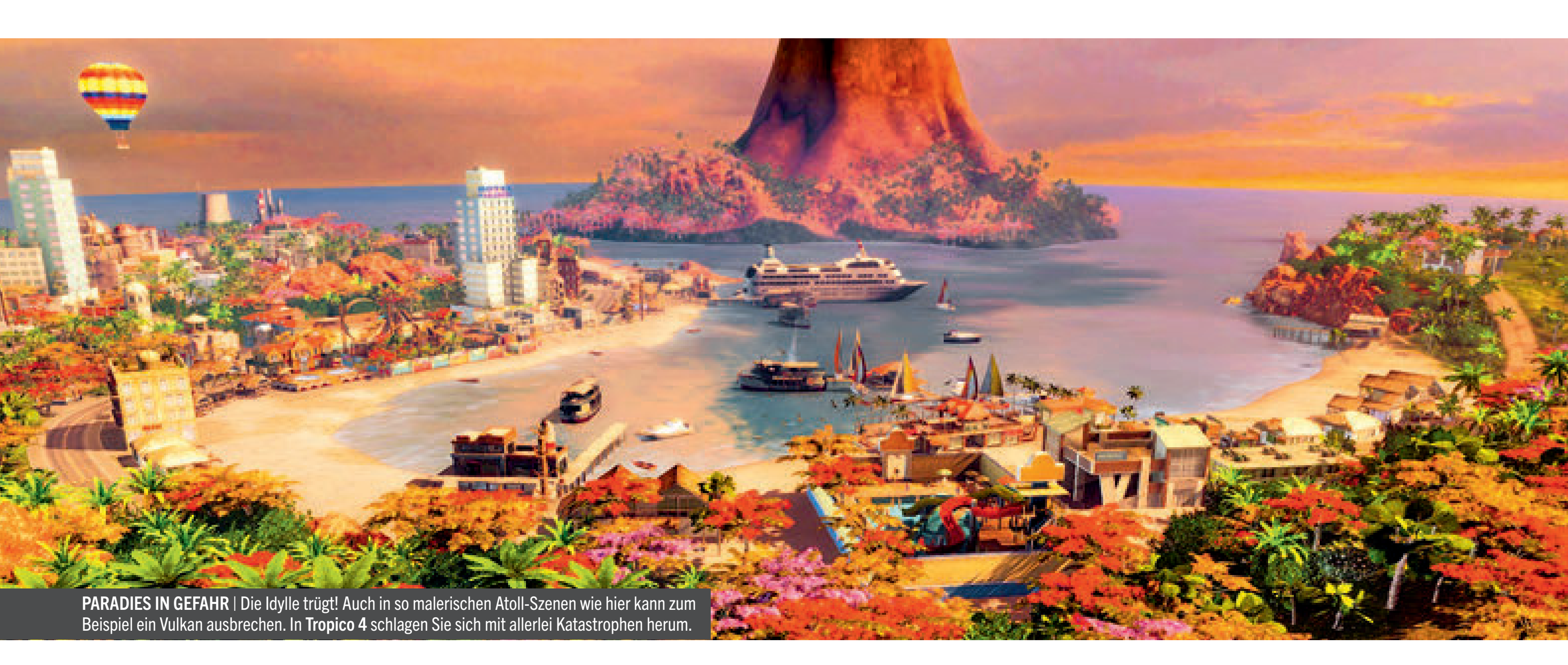
Neben dem Aufbau Ihres Staates und der Erfüllung der nationalen Agenda ist es natürlich Ihre Aufgabe, Schaden von Ihren Bürgern abzuwenden. Auch dabei kommen in **Tropico 4** neue Schwierigkeiten auf Sie zu. Denn die Entwickler bauen einige neue Katastrophen in das Spiel ein.

So kann auf manchen Inseln zum Beispiel ein Vulkan ausbrechen oder eine Feuersbrunst Land und Leute ausräuchern. Wer Ölplattformen vor seiner Küste baut, riskiert zudem eine Ölpest, die die Küste verwüstet und den Tourismus stoppt.

Ach ja, die Touristen! Wer im dritten Teil schon einen Heidenspaß an den dicken, brabbelnden Amerikanern hatte, der dürfte in **Tropico 4** voll auf die gefüllte Geldbörse der Urlauber setzen. Denn Haemimont weitet den Tourismussektor aus. Im vierten Teil der Serie gibt es drei verschiedene Klassen von Touristen: reiche Schnösel, Öko-Touris, die auf Naturdenkmäler und Wasserfälle stehen, sowie die Spring-Break-Urlauber, also Jugendliche, die richtig die Sau rauslassen wollen. Für jede dieser Klassen fügt Haemimont eigene Gebäude in das Spiel ein. Sie müssen sich also entscheiden, welche Urlauber Sie auf Ihre Insel locken wollen. Natürlich hat jede Klasse positive und negative Einflüsse auf Ihre Gesellschaft.

Viel zu tun also für El Presidente. Damit Ihr Mini-Diktator nicht in der Fülle von Aufgaben untergeht, hat sich Haemimont einen weiteren Gameplay-Kniff einfallen lassen. Schon relativ früh in einer Partie können Sie einen Ministerrat einberufen. Nachdem das entsprechende Gebäude erbaut ist, ernennen Sie beliebige Bürger zu Ministern für die verschiedenen Ressorts. Da für jeden Einwohner Ihres kleinen Inselstaats eigene Statistiken geführt werden, sind einige Untertanen natürlich besser für bestimmte Stellen geeignet als andere. Ein Arzt zum Beispiel ist gut für das Wissenschaftsministerium, ein Banker füllt den bequemen Sessel des Wirtschaftsministeriums prima aus.

Jeder der Minister gewährt Ihnen Boni, basierend auf seiner Eignung und der Zeit, die er im Amt ist. Minister, die besonders ungeeignet sind oder deren Respekt vor El Presidente gleich null ist, machen Probleme. Ein starker Ministerrat kann sogar gegen



PARADIES IN GEFAHR | Die Idylle trügt! Auch in so malerischen Atoll-Szenen wie hier kann zum Beispiel ein Vulkan ausbrechen. In **Tropico 4** schlagen Sie sich mit allerlei Katastrophen herum.



WORKING MAN | Fabriken und Kraftwerke stärken zwar die Wirtschaft, verärgern aber Umweltschützer.

WAS WIR UNS WÜNSCHEN

Was Haemimont mit Tropico 4 vorhat, klingt super. Trotzdem haben wir noch ein paar Wünsche:

- **Mehrspieler-Modus:** In **Tropico 3** durften Sie nur indirekt mit anderen Spielern in Kontakt treten, indem Sie Herausforderungen auf den Kalypso-Server hochluden. Wir wünschen uns für den vierten Teil zumindest einen Hotseat-Modus, um mit unseren Kollegen im Wettstreit zu siedeln.
- **Geschichte:** Die Missionen im dritten Teil waren eher lose aneinandergereiht. Wir wollen eine durchgängige Geschichte für **Tropico 4**, bei der wir auch wirklich mitfiebern können.
- **Zwischensequenzen:** Bis auf Intro und Outro bot **Tropico 3** keine Videos. Da muss im vierten Teil mehr kommen.
- **Geniale Musik:** Selbst ohne Spiel lief die tolle Musik von **Tropico 3** in unserer Redaktion rauf und runter. Bitte mehr davon für den vierten Teil!

unpopuläre Entscheidungen des Staatsoberhauptes Veto einlegen. Bevor Sie einen Atomwaffentest vor der Küste Ihrer Insel genehmigen, sollten Sie in Zukunft also zweimal überlegen.

Trotzdem bleibt Ihr El Presidente natürlich der mächtigste Mann im Staat. Läuft etwas schief, kann er sogar einen der Minister als Sündenbock missbrauchen. Oder er entlässt kurzerhand den ganzen Ministerstab, was natürlich schlecht für die Stimmung im Staat ist.

Wie es sich für eine ordentliche Fortsetzung gehört, bringt **Tropico 4** natürlich auch neue Gebäude mit – insgesamt 20. Viele davon fallen in die neue Blaupausen-Kategorie. Das heißt: Sie dürfen im Laufe einer Partie Baupläne zu besonderen Einrichtungen erstehen. Und da Sie nicht alle Blaupausen in einer Mission erwerben können, sollten Sie sehr genau überlegen, welches Bauwerk Sie sich leisten. Denn jedes der Spezialgebäude hat besondere Effekte auf Land und Leute. Das Museum für Moderne Kunst etwa erhöht die Attraktivität für Touristen und zieht auch Einheimische an, während ein Luxusliner vor der Küste jede Menge Urlauber ins Land bringt.

Damit überhaupt genug Geld für solche Späße im Staatssäckel ist, müssen Sie natürlich gut wirtschaften. In **Tropico 4** ist es nicht mehr nötig, alle Rohstoffe selbst abzubauen.

Vielmehr ermutigt Sie das neue Handelssystem, benötigte Ressourcen zu importieren und überschüssige zu exportieren. Das beeinflusst auch Ihre Stellung bei den Supermächten. China freut sich zum Beispiel, wenn Sie haufenweise Eisen exportieren. Als weitere Einnahmequelle können Sie einige Gebäude privatisieren. Der Bau wird dann aus einem Fonds finanziert und die Grundstücke von ausländischen Firmen verwaltet.

Gute Spieler geben gerne an. Das weiß auch Entwickler Haemimont und baut deshalb eine Twitter- und Facebook-Unterstützung in **Tropico 4** ein. Schließen Sie einen der Agenda-Aufträge ab, können Sie das sofort im sozialen Netzwerk posten. Auf Facebook bekommt Ihr El Presidente zudem ein eigenes Profil. ❑

WILDWUCHS | Gerade die Botanik kommt bei **Tropico 4** bunter daher als noch beim Vorgänger. So wirkt das ganze Szenario etwas fröhlicher als bei **Tropico 3**.

SCHÖNE AUSSICHT | Eine intakte Umwelt zieht in Verbindung mit einigen Attraktionen Touristen an, die auf Ihrer Insel nicht nur Hotels besetzen, sondern auch ordentlich Urlaubsgeld ausgeben.

„Konsequente Weiterentwicklung der Serie. Viva El Presidente!“

Christian Schlütter



Es wundert mich immer wieder, wie sehr sich das bulgarische Studio Haemimont in letzter Zeit gemausert hat. Die Entwickler verbessern sich mit jedem Projekt. Ich glaube, dass sich dieser Weg auch mit **Tropico 4** fortsetzt. Mit dem dritten Teil konnte Kalypso einen Überraschungserfolg feiern, weil das Spiel größtenteils bugfrei war und alle Spielmechaniken gut funktionierten. Auf diesem soliden Fundament baut Haemimont jetzt auf. Das schafft Luft für Experimente. Gerade der Ministerrat klingt für mich verlockend. Er schafft einen Anreiz, sich genauer mit den einzelnen Bürgern zu beschäftigen, und erlaubt darüber hinaus fiese Sündenbock-Aktionen. Auch die neuen Supermächte finde ich toll. Ich freue mich schon darauf, die Aufträge der launigen Chinesen und der überheblichen Europäer zu erfüllen. Jetzt muss Haemimont es nur noch schaffen, eine durchgängige Kampagne einzubauen. Dann heißt es: Vamos a la Playa!

GENRE: Aufbau-Strategie
ANBIETER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Haemimont Games
TERMIN: 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**





BEKANNT | Die Entwickler halten an den bisherigen Gegnertypen fest, verbessern deren Fähigkeiten nur ein wenig. Neu sind Mitglieder der päpstlichen Garde. Die stellen die härtesten Widersacher dar.

Assassin's Creed: Brotherhood

Von: Sebastian Weber

Neues zu Ezios Abenteuer und dem Multiplayer: Vor Ort in Annecy spielten wir den Wanted-Modus.

FAKTEN IM ÜBERBLICK

- Knüpft direkt an das Ende von **Assassin's Creed 2** an.
- Schauplatz der Geschichte ist Rom, es soll aber weitere kleinere Areale geben.
- Pferde spielen eine größere Rolle als zuvor – nun gibt es auch Reitkampfsequenzen.
- Spielheld Ezio befehligt die Assassinen-Bruderschaft.
- Der Spieler muss Rom nach und nach wieder aufbauen.
- Umfasst erstmals einen Multiplayer-Modus.



FREIZEIT-RAMBO | Leonardo da Vincis Erfindungen spielen wieder eine wichtige Rolle im Spielverlauf – so wie dieses Kriegsgerät. Mehr dazu lesen Sie im Kasten auf der nächsten Doppelseite.

Für unsere erste Vorschau zu **Assassin's Creed Brotherhood** in der Ausgabe 06/10 wollten die Entwickler seinerzeit keine Details darüber enthüllen, warum Held Ezio Auditore da Firenze plötzlich wieder zum mordenden Assassinen wird. Damals war davon die Rede, dass Caesare Borgia (der Sohn des Oberbösewichts Rodrigo Borgia aus Teil 2) Ezio derart in die Enge treibt, dass dieser keine andere Wahl hat, als zurückzuschlagen. Auf der E3 im Juni zeigte Ubisoft dann, was zu Beginn des neuen Abenteuers geschieht: Borgia greift mit seinen Truppen die Familienvilla Ezios in Monteriggioni an und tötet dabei Ezios Onkel.

Nun bringen die Entwickler noch ein wenig mehr Licht ins Dunkel. Ezios Onkel kommt während des Kampfes um Monteriggioni um und Caterina Sforza gerät in die Fänge des Schurken Caesare. Caterina kennt Ezio aus **Assassin's Creed 2**. Dort half er der Dame mit seinen Mordkünsten aus. In **Brotherhood** dagegen versucht die Kämpferin, mit ihren Truppen das Bataillon Caesares zu flankieren, wird dabei allerdings gefangen genommen. In der Festung von Rodrigo Borgia harrt sie danach aus, bis Ezio sie rettet. Einer der ersten großen Levels im Spiel soll ihm bereits einiges abverlangen, da alle seine Fähigkeiten essenziell sein sollen, um die Schöne zu retten – lange Eingewöhnungsphasen gibt es also diesmal für den Spieler nicht. Im darauffolgenden Abschnitt, in dem Ezio die Holde beschützen soll, nutzt er wiederum seine neuen Kampffähigkeiten. Ezio kann nun zum Beispiel eine Feuerwaffe in Kombination mit seinem Schwert nutzen, was die Auseinandersetzungen dynamischer macht. Ebenfalls neu sind Armbrüste, die jedoch nicht nur Ezio nutzt. Ubisoft ersetzt die bisherigen Bogenschützen nämlich durch Armbrust- und Kanonenschützen, die allerdings nicht nur auf den Dächern patrouillieren, sondern auch in den Straßen Roms nach dem Rechten sehen.

Rom stellt den Hauptschauplatz der Geschichte dar. Ezio macht sich nach den Geschehnissen zu Beginn in die Hauptstadt Italiens auf. Dort will er die Familie Borgia endgültig zur Strecke bringen. Die Stadt selbst findet er zu großen Teilen in Ruinen vor. Die Bevölkerung leidet unter der Terrorherrschaft der päpstlichen Armee (Vorwissen aus dem Vorgänger: Papst Alexander VI und Rodrigo Borgia sind ein und dieselbe Person). Deshalb kommt Ezio im Verlauf seines Feldzuges nicht darum herum, Rom nach und nach wieder aufzubauen, was entscheidenden Einfluss auf das Spiel hat. Direkte Auswirkungen soll der Spieler bemerken, wenn Ezio in Ställe, Geschäfte und andere Dinge investiert – wir vermuten ein ähnliches System wie beim Ausbau der Villa in **Assassin's Creed 2**. Indirekte Folgen gibt es aber auch: Je mehr Ezio die Stadt wieder auf Vordermann bringt, desto hübscher erscheinen die Gebäude in den einzelnen Vierteln. Außerdem verschwinden dann mit der Zeit die Bettler und all die anderen seltsamen Gestalten von den Straßen und werden durch Händler und Künstler ersetzt – Rom lebt also auf.

Das dafür nötige Bare verdient sich Ezio wieder über Missionen, aber es gibt auch einen versteckten „Fight Club" in der Stadt. Im Hauptquartier der Söldner soll es möglich sein, dass Ezio zum einen Wetten auf Kämpfe abschließt oder zum anderen selbst im Turnier antritt. Die Duelle, die er dort bestreitet, sollen Ihnen so manche Schweißperle auf die Stirn treiben. Denn je nach Kampfmodus zählt mal Geschwindigkeit, mal Taktik. Bisher nennen die Entwickler



NEUES SPIELZEUG | Die Armbrust ist neu im Repertoire von Ezio. Aber auch Ihre Gegner nutzen sie. Bogenschützen haben nun diese Dinger oder Schusswaffen bei sich und patrouillieren durch die Stadt.



HEINZELMÄNNER | Sobald Ezio die Bruderschaft der Assassinen anführt, helfen Ihnen die Burschen auf Befehl. Soldaten haben dann – wie hier – wenig Chance im Kampf gegen Sie.

Angespielt: Der Mehrspieler-Modus

Ende Juli lud uns Ubisoft nach Annecy ein, dort, wo die Entwickler des Mehrspieler-Parts von **Assassin's Creed: Brotherhood** ihren Sitz haben. Bevor wir allerdings loslegen und einige Partien selbst spielen durften, verriet uns Stéphane Baudet, Kreativdirektor des Studios, einige Neuigkeiten zum Multiplayer-Modus.

Bisher wussten wir nur vom Wanted-Modus (den wir auch anspielen durften). Von solchen Jeder-gegen-jeden-Modi soll es noch andere geben, von Eins-gegen-eins-Varianten bis hin zu Partien, in denen sechs bis acht Spieler gegeneinander antreten. Daneben versprechen die Entwickler Team-Modi. Darin müssen zwei Mannschaften zu je drei bis vier Spielern Aufgaben innerhalb der Areale erfüllen. Zu guter Letzt gibt es dann noch kooperative Spielarten, die entweder zwei gegen zwei, drei gegen drei oder vier gegen vier gespielt werden können. Diese sollen mit dem Einzelspieler-Part vergleichbar sein. Aber egal für welchen Spielmodus Sie sich entscheiden, über die Matches verdienen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihr Profil verbessern können. Insgesamt 24 Fähigkeiten stehen so am Ende zur Verfügung, die Sie jeweils ausbauen dürfen. Damit Sie dann noch etwa gleich starke Gegner finden, arbeiten die Entwickler an einem Matchmaking-System, binden sogar Twitter und Facebook ein. Zusätzliche Levels und Charaktere sind ebenfalls in Planung, erscheinen aber erst nach der Veröffentlichung des Spiels – wir wetten, als kostenpflichtiger DLC.

Nach den Ausführungen von Stéphane Baudet dürfen wir endlich selbst spielen – dafür sind wir immerhin angereist. Der Wanted-Modus steht mal wieder auf dem Programm. Darin bekommen Sie einen Mitspieler als Attentatsopfer zugewiesen, während ein anderer Sie jagt (oder mehrere, wenn Sie in der Rangliste des Matches weit oben stehen). Nach dem Ladebildschirm steht unser Charakter auf einer neuen Karte namens Castle Gondolfo, die wir vorher nicht kannten. Hier gehen die Entwickler neue Wege, denn anders als die bekannte Karte in einem kleinen Stadtgebiet handelt es sich hier um ein Indoor-Gebiet, es gibt nur einen kleinen Innenhof. Das ist gleichzeitig auch der erste Kritikpunkt. Denn das, was die **Assassin's Creed**-Reihe auszeichnet, nämlich ausgedehnte Free-Running-Passagen über die Dächer, fällt hier weg.

Der Spielverlauf selbst geht für Kenner der Spiele leicht von der Hand. Der Schlüssel zum Erfolg ist wie im Einzelspieler, dass Sie unentdeckt bleiben. Dafür tauchen Sie zwischen Passanten unter oder nutzen die Spezialfähigkeiten, etwa Verkleidungen oder Ähnliches. Bei den Fähigkeiten gibt es offensive (zum Beispiel die versteckte Handfeuerwaffe), aber auch defensive (wie die Rauchbombe), mit denen Sie Verfolger loswerden. Ihren Killer zu erkennen, ist ziemlich schwierig. Da auf den Karten keine NPCs wie im Singleplayer herumlaufen, sondern nur solche Charaktere, wie Sie sie als Avatar wählen können, bemerken Sie Angreifer teilweise erst, wenn es zu spät ist. Und da Sie sich so gut wie nicht wehren können, sind das Momente, in denen Sie am liebsten in den Tisch beißen würden. Hier müssen die Entwickler noch ein wenig am Balancing arbeiten. Abgesehen davon machen die Mehrspieler-Partien eine Menge Spaß, sind actionreich und schnell. Potenzial ist also vorhanden. ❑

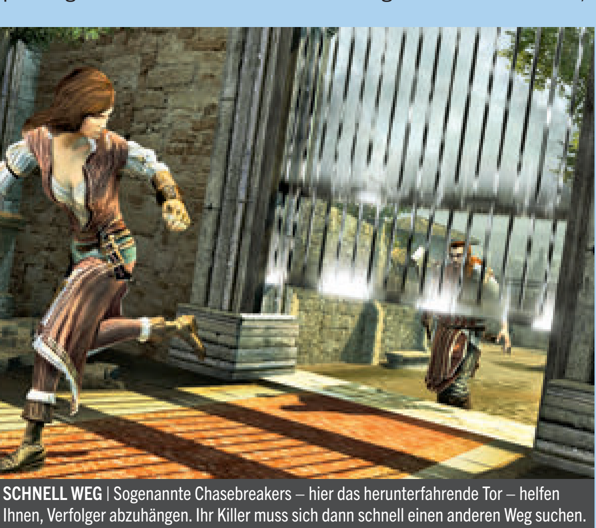


PRAKTISCH | Mithilfe von Wurfmessern verlangsamen Sie Ihr Opfer, damit Sie leichter herankommen. Tödlich enden solche Attacken allerdings nicht.



HINTERHÄLTIG | Die versteckte Handfeuerwaffe macht ein Attentat zum Kinderspiel – solange Sie nahe genug herankommen und zielen –, da Ihr Gegner wenig Chancen hat, Sie zu entdecken.

CAPTAIN | Ubisoft enthüllt einen neuen Charakter. Die Typen unterscheiden sich im Multiplayer-Modus aber nur äußerlich.



SCHNELL WEG | Sogenannte Chasebreakers – hier das herunterfahrende Tor – helfen Ihnen, Verfolger abzuhängen. Ihr Killer muss sich dann schnell einen anderen Weg suchen.

STINKER | Die Rauchbombe ist ein Werkzeug, um einem Verfolger zu entkommen. Durch den dichten Qualm hat er Probleme, Sie im Auge zu behalten.

DA VINCIS KRIEGSMASCHINEN – NEUE SPIELINHALTE VORGESTELLT

Oberbösewicht Caesare Borgia nutzt in Brotherhood verheerende Kriegsmaschinen. Diese stammen aus Leonardo da Vincis Ideenfundus.

Die Entwickler bei Ubisoft Montreal halten sich bei der Inszenierung der **Assassin's Creed**-Reihe traditionell an die historischen Vorlagen. Genauso bei den Kriegsmaschinen in **Assassin's Creed Brotherhood**. Wie Vincent Pontbriand, der Produzent des Spiels, uns bestätigt, basieren die Geräte auf tatsächlichen Zeichnungen da Vincis. Zwei dieser gigantischen Waffen stellt man uns vor: eine Kanone, die auf einer Gondel verbaut eine gesamte Schiffsflotte zerstört. Diese verschießt brennende Projektile, welche die Segel in Brand setzen, sodass die Schiffe nutzlos werden. Die zweite Wumme erinnert an ein modernes Maschinengewehr. Auf einem Pferdewagen wird ein Rad montiert, an dem mehrere kleine Kanonen befestigt sind. Wie bei einem Revolver hat jede einen Schuss. Ist dieser abgegeben, dreht man das Rad weiter und feuert die nächste Kanone ab. Einfach, aber effektiv. Welche weiteren Kriegsgeräte aus da Vincis Erfindungsschatz noch auf uns warten, das verraten die Entwickler allerdings nicht. Ezio darf die Dinger übrigens ebenfalls nutzen (siehe Screenshot links).

FEUCHT | Das Element Wasser scheint in **Brotherhood** eine wichtigere Rolle als in den Vorgängern zu spielen.

BEEINDRUCKEND | Die Kriegsmaschinen im Spiel basieren auf echten Zeichnungen da Vincis.

TÖDLICH | Die neuen Waffen in **Brotherhood** deuten darauf hin, dass die Attentate teilweise komplexer werden als bisher.

zwei solcher Kampfmodi, nämlich entweder unbewaffnet oder einen Kampf, in dem keine Konterattacken erlaubt sind. Es sollen aber noch weitere Varianten dazukommen.

In Rom trifft Ezio auch alte Bekannte wieder. Als unser Held in der Stadt ankommt, findet er schnell heraus, dass alle Wachen völlig neuartige Knarren bei sich haben. Außerdem hat Caesare einige mächtige Kriegsmaschinen in Besitz (siehe Kasten oben). Diese muss Ezio beseitigen, um Caesares Vormarsch in Italien zu stoppen. Wie die mysteriösen Waffen in Caesares Besitz gelangen, ist eine der ersten Fragen, die sich bezüglich der Story auftun. Beinahe zeitgleich taucht auch Ezios Freund, der geniale Erfinder Leonardo da Vinci auf – der das Potenzial hätte, solche Geräte zu entwerfen. Ob dieser mit den Feinden Ezios zusammenarbeitet oder wie all dies zusammenhängt, das behalten die Entwickler für sich.

Ein weiterer Charakter, der in **Brotherhood** mit von der Partie ist: Niccolò Machiavelli. Der Kerl, der in Teil 2 hier und da Ezio unter die Arme griff, ist der Anführer der Assassinen in Rom und gibt die Führung natürlich ungern an Ezio ab (später befehligt Ezio bekanntlich die Bruderschaft der Assassinen, die Ihnen hilft). Die Entwickler deuten einige Auseinandersetzungen zwischen Ezio und Machiavelli an. Außerdem stellt der Assassinen-Obermotz auch den Missionsgeber in **Brotherhood** dar, da er Ihnen die Mordaufträge zuschanzt und die Aufenthaltsorte von den verhassten Templern verrät.

Zu guter Letzt gehen die Entwickler nun auch beim Thema Pferde mehr ins Detail. Bekannt war bisher, dass Rosse in **Brotherhood** eine entscheidende Rollen spielen, sodass Ezio auch innerhalb von Städten mit den Viechern herumgaloppieren kann. Dabei sollen Ihnen aber jede Menge Freiheiten offen stehen. Ezio kann zum Beispiel auf dem Sattel in die Hocke gehen oder stehen, um dann während des Ausritts direkt an eine Wand oder einen Pfeiler zu springen, sodass eine flüssige Freerunning-Passage startet, für die die Reihe ja berühmt ist. Als Beispiel, wie Ezio die Pferde einsetzen kann, nennt uns Vincent Pontbriand, der Produzent des Spiels, eine Verfolgungsjagd. Falls Ezio dabei zu weit zurückfällt und somit sein Opfer vielleicht verliert, springt er dann einfach kurzerhand an ein Gebäude und kürzt somit über die Dächer Roms ab, um vom Dach eines Hauses aus sein Attentat zu begehen. Das klingt grandios, gesehen haben wir es allerdings noch nicht. Und es hörte sich so an, als ob solche Aktionen ein wenig Übung erfordern würden.

Brotherhood scheint eine gute Fortführung der Reihe zu werden, sogar erstmals mit Mehrspieler-Modus. Doch eine schlechte Nachricht haben wir noch: Wie uns Stéphane Baudet, Kreativdirektor des Multiplayer-Parts, verriet, wird die PC-Version von einem eigenen Team entwickelt, damit eine ordentliche Umsetzung dabei herauskommt. Aus diesem Grund erscheint diese Version (wie bei den Vorgängern auch) später als die Konsolenfassungen. Wann genau? Das wollte er uns leider nicht mehr erzählen. ❑



BRUTAL | Da Pferde in **Brotherhood** eine wichtigere Rolle spielen, stehen nun auch Kämpfe mit Reitern auf dem Programm. Mit einem Speer zum Beispiel holen Sie die Kerle leicht vom Ross.

„Ezios Abenteuer macht einen tollen Eindruck, gerade im Mehrspieler!"



Sebastian Weber

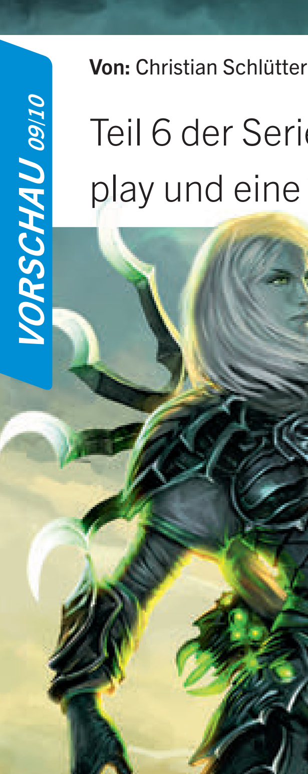
Nach der Präsentation auf der E3 war ich etwas skeptisch, ob **Brotherhood** die **Assassin's Creed**-Reihe wirklich würdig weiterführt, denn das Gezeigte war mir zu actionlastig – ungewohnt für diese Reihe. Das, was die Entwickler nun verraten, klingt dagegen schon eher wie von **Assassin's Creed** gewohnt. Sie versprechen lange Kletterpassagen und so weiter, eben genau das, was die Spieler erwarten. Der Mehrspieler-Modus überzeugt mich mehr und mehr. Bereits vor knapp drei Monaten durfte ich einige Runden mit dem Wanted-Modus verbringen und hatte wirklich Spaß mit den schnellen Attentatsserien. Diesmal durfte ich länger spielen und kann nach wie vor sagen: Der Multiplayer-Part hat Potenzial und scheint toll zu werden!

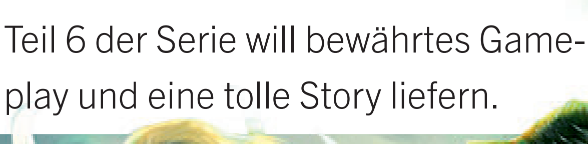
GENRE: Action
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy
TERMIN: 4. Quartal 2010

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Christian Schlütter

Teil 6 der Serie will bewährtes Gameplay und eine tolle Story liefern.







1. ERGREIFEND | Black Hole will detaillierte Kampfanimationen für alle Kreaturen einbauen. Dieser Greif sieht schon einmal sehr gut aus.

2. BUSCHWERK | Die Mission, die man uns in Paris präsentierte, spielte in einem wunderbar gestalteten Dschungel.

Might and Magic Heroes 6

MINI-FAQ

Ihr habt den Titel des Spiels falsch geschrieben!
Nein, haben wir nicht. Um Might & Magic als Dachmarke zu etablieren, hat Ubisoft die Reihenfolge des Titels umgestellt. Der offizielle Name des Spiels ist jetzt **Might and Magic Heroes 6**.

Wer entwickelt das Spiel?
Die Kern-Entwicklung übernimmt das ungarische Studio Black Hole, die schon **Warhammer: Mark of Chaos** programmierten. Als Produzenten fungieren die Männer, die bei Ubisoft seit Jahren die Übersicht über die Marke haben: Erwan Le Breton und Romain de Waubert.

Ändert sich viel?
Heroes 6 setzt sehr viel mehr auf Story und das **Might & Magic**-Universum. Am Spielsystem selbst ändert sich nicht allzu viel. Außerdem arbeiten die Produzenten eng mit der Community zusammen.

Irgendwo existiert ein mächtiges Buch, ein dickes, schweres Buch, das über Jahre entstanden, ja gewachsen ist. Seine Macht speist sich aus keiner religiösen Überzeugung. Es ist keine Bibel, kein Koran, kein Tanach.

Und doch steckt in den hunderten Seiten dieses Buches vieles, das nahe an religiösen Eifer heranreicht. Erwan Le Breton hat es geschrieben. Und was es mit diesem Buch auf sich hat, verrät er uns in Paris, bei der Enthüllung von **Might and Magic Heroes 6**.

Abseits von allem mysteriösen Geschwurbel handelt es sich bei dem angesprochenen Buch einfach um einen Almanach, den Le Breton geschrieben hat, um all die losen Story-Enden und all die kleinen Geschichten zusammenzutragen, die das ursprüngliche **HoMM**-Studio 3DO vor Jahren über die Serie verstreut hatte wie Brotkrümel über einen Küchentisch.

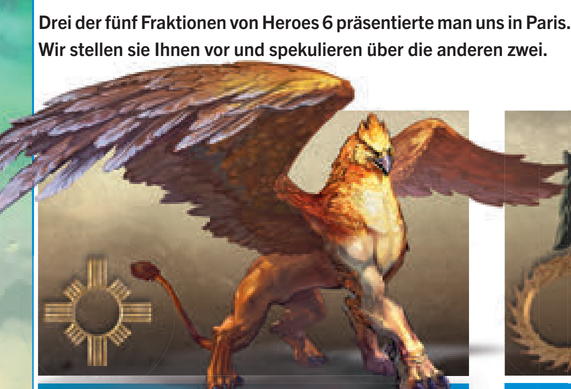
Schon **Dark Messiah of Might and Magic** und das DS-Spiel **Clash of Heroes** speisten sich aus diesem Kompendium. Doch wie viel dieses Universum wirklich hergibt, soll nun der sechste Teil der Strategie-Rollenspiel-Mix-Serie zeigen.

Heroes 6 setzt über 400 Jahre vor Isabels Krieg im fünften Teil an. Die große Bedrohung sind im sechsten Teil keine Dämonen oder böse Reiche. Vielmehr geht die Gefahr von Engeln aus. Genauer von einem Erzengel, der im Krieg der Alten gefallen war und nun unter dem Deckmantel einer angeblich lauernden Dämoneninvasion Vorbereitungen für eine schreckliche Racheaktion trifft.

Ihm gegenüber steht das Haus Falcon, das später zum Heiligen Falkenreich wird. In fünf einzelnen Kampagnen spielen Sie je eines von fünf Geschwistern aus dem edlen Adelsgeschlecht. Jeder von ihnen hat eine eigene kleine Geschichte und muss bestimmte Erlebnisse verarbeiten.

DIE FRAKTIONEN

Drei der fünf Fraktionen von Heroes 6 präsentierte man uns in Paris. Wir stellen sie Ihnen vor und spekulieren über die anderen zwei.



HAVEN

Die edle Haven-Fraktion sieht sich als Heiliges Reich an und setzt auf weiße Magie und engelsgleiche Truppenteile. Ihre Einheiten sind sehr widerstandsfähig, teilen aber im direkten Schlagabtausch wenig Schaden aus. Schwach ist diese Fraktion auch bei Fernkampfangriffen. Dafür kann ein Haven-Held Massenheilungszauber einsetzen. Als Spezialfähigkeit rufen die Haven-Truppen einen Schutzengel herbei, der sie kurzzeitig vor allem Schaden bewahrt.

INFERNO

Eigentlich wurden die Dämonen der Inferno-Fraktion in das ewige Gefängnis Sheogh verbannt. Der wilden, ungezügelten Art dieser Fraktion verfallen aber immer wieder Menschen, Zwerge und andere Lebewesen, die dann aufseiten des Infernos kämpfen. Die Dämonen-Einheiten sind sehr wendig und ihre Zauber teilen viel direkten Schaden aus. Als Spezialfähigkeit kann diese Fraktion Verstärkungstruppen direkt auf das Schlachtfeld „beamen".



NECROPOLIS

Die Nekromanten waren einst eine Splittergruppe der Zauberer und haben einen sektenartigen Kult rund um den Tod und eine Spinnengöttin gegründet. Im Kampf setzen Sie auf Schaden-über-Zeit-Zauber wie Giftattacken, können aber im direkten Schlagabtausch wenig anrichten. Die reine Masse Ihrer Armee macht die Nekromanten gefährlich. Mit ihrer Spezialfähigkeit können Sie eine gefallene Einheitengruppe wiederauferstehen lassen.

BARBAREN?

? Schon in den Vorgängerspielen konnten Sie die Kontrolle über eine Barbaren-Fraktion übernehmen, die auf rohe Gewalt setzte und kaum Zaubersprüche anwenden konnte. Wir glauben an Barbaren für Teil 6.

ZAUBERER?

? Was noch fehlt, ist eine waschechte Zauberer-Fraktion. Ob nun ein Kriegsmagier oder ein Wächter der weißen Magie wäre uns egal. Hauptsache, wir können mit einem magisch begabten Helden Flächenschaden anrichten.



KLEINOD | Auch im sechsten Teil finden Sie wieder Schatztruhen.

ANFÜHRER | Hinter Ihren Einheiten wartet Ihr Held auf den Einsatz.

Da wäre zum einen Anton, der rechtmäßige Erbe des Throns. Er ist ein Ritter in schimmernder Rüstung und dem Guten zugetan. Und doch hat er ein dunkles Geheimnis. In seinem Kopf hört Anton immer wieder die Stimmen von Engeln. Nach und nach treiben ihn diese Stimmen in den Wahnsinn. Also zieht er aus, um die Natur dieses Phänomens zu ergründen und die Engel zu finden.

Seine Schwester Irena kommt schon weitaus düsterer daher. Als Nekromantin hat sie dereinst den gemeinsamen Vater getötet und wurde deshalb von Anton zum Tode verurteilt. Ihre Tante war es, die sie wieder zum Leben erweckte. Allerdings zu einem hohen Preis. Irena ist nun eine Vampirin und verlor darüber hinaus ihr Gedächtnis. In ihrer Kampagne ist es die Aufgabe des Spielers, herauszufinden, warum Irena damals ihren Vater tötete und welches düstere Geheimnis auf der Familie lastet.

Irenas Mord am Vater hat auch ihren Zwillingsbruder Kyrael seelisch aus der Bahn geworfen. Er ist schockiert über die Vorkommnisse und wird in seiner Trauer von bösartigen Menschen in seiner Nähe beeinflusst. So kommt es, dass er die Seele eines Dämons in seinen Körper aufnimmt. Seine Kampagne wird sich um die Frage drehen, ob Kyrael den Dämon bezwingen und die Macht über seinen Körper und Geist wiedererlangen kann oder ob er vollends dem Bösen verfällt.

Zu diesen drei Handlungssträngen gesellen sich noch die der beiden anderen Geschwister. Dazu wollte man uns aber in Paris noch nichts sagen. Fest steht: Die Kampagnen sind alle einzeln spielbar, überlappen sich jedoch an einigen Stellen, sodass Sie teilweise dieselben Orte besuchen oder gegen dieselben Gegner antreten.

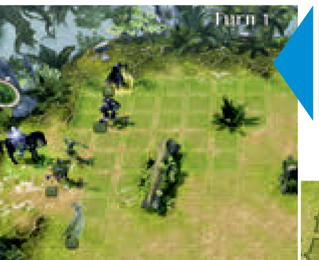
Für die Umsetzung des Kernspiels hat Ubisoft das ungarische Studio Black Hole verpflichtet, das schon mit **Warhammer: Mark of Chaos** (2006) und **Armies of Exigo** (2004) einige Erfolge im Strategiesektor feiern konnte. Beim Gameplay selbst hält sich Black Hole eng an die Vorgängerspiele. Sie steuern einen oder mehrere Helden über eine hübsch gestaltete Übersichtskarte, sammeln Ressourcen ein und erobern Städte und Burgen. Kommt es zum Kampf, schwenkt das Spiel in eine Art Schachbrett-Ansicht, auf der Sie Ihre Einheiten strategisch gut platzieren und Zaubersprüche nutzen, um den Feind niederzuringen.

Beim sechsten Teil der Serie wollen Black Hole und die französischen Produzenten dem Spieler aber ein sehr genaues Gefühl dafür vermitteln, welche Fraktion und welchen Helden er gerade spielt. War es in den Vorgängertiteln noch relativ egal, welcher Rasse oder Klasse Ihr aktueller Held angehörte, müssen Sie auf diese Feinheiten bei **Might and Magic Heroes 6** genau Acht geben.

Jede Fraktion hat Stärken und Schwächen. So setzt die Haven-Fraktion auf Buffs und Massenheilung, kann aber selbst nur wenig Schaden auf einmal austeilen und ist schlecht bei Fernkampfangriffen. Hinzu kommt, dass jede Gruppe noch eine einzigartige Spe-

DAS KAMPFSYSTEM

Auch bei den Kämpfen bleibt in Might and Magic Heroes 6 fast alles beim Alten. Trotzdem hat Black Hole einige neue Mechaniken eingebaut.



AUFSTELLUNG | Bei Kampfbeginn versuchen Sie nach wie vor, Ihre Einheiten an strategisch günstigen Positionen zu platzieren und Fernkämpfer zu schützen.

EINHEITEN | Jede Ihrer Einheiten hat natürlich Stärken und Schwächen. Magier und Fernkämpfer verstecken Sie hinter den kräftigen Kriegern. Zudem sehen Sie in dieser Übersicht, welche Spezialtalente eine Einheit hat und welche Effekte derzeit auf ihr liegen.



SCHLACHTEN UND SKILLS | Während des Kampfes müssen Sie nicht nur die Fähigkeiten und Stärken Ihrer Einheiten benutzen, sondern auch die Spezialaktionen Ihrer Rasse und Klasse gekonnt ausspielen.

RASSEN-FÄHIGKEIT | Mit dieser Schaltfläche lösen Sie die Spezialfähigkeit Ihrer Klasse aus. Der besondere Skill hat aber eine Abklingzeit. Dieses System individualisiert die Fraktionen.

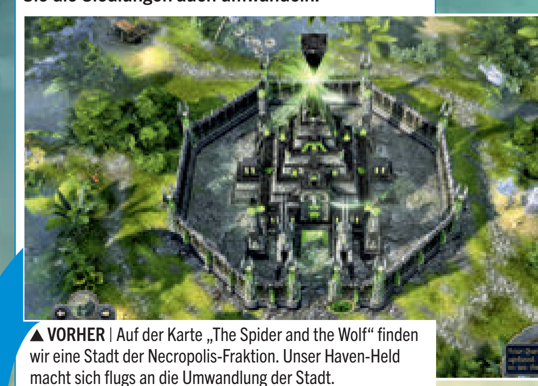
TALENTE | In dieser Hotkey-Leiste sehen Sie die derzeit angewählten, klassenabhängigen Talente Ihres Helden, die Sie per simplen Mausklick im Kampf nutzen.



AUSWERTUNG | Nach dem Kampf sehen Sie, wie viele Einheiten Sie verloren haben und welche Gegner Sie besiegt haben. Auch ob Sie gegebenenfalls Items oder Gold durch den Sieg eingesackt haben, wird hier angezeigt.

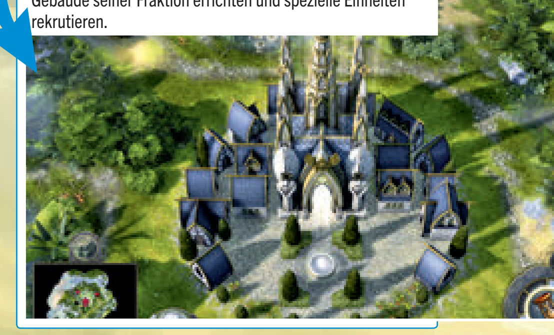
DIE STÄDTE

Der Ausrichtung Ihrer Stadt kommt in Heroes 6 eine besondere Bedeutung zu. Deswegen dürfen Sie die Siedlungen auch umwandeln.



▲ **VORHER** | Auf der Karte „The Spider and the Wolf“ finden wir eine Stadt der Necropolis-Fraktion. Unser Haven-Held macht sich flugs an die Umwandlung der Stadt.

▼ **NACHHER** | Die Necropolis-Stadt ist zum hellen Haven-Refugium geworden. Nun kann unser Held einzigartige Gebäude seiner Fraktion errichten und spezielle Einheiten rekrutieren.



zialfähigkeit besitzt. Die Kämpfer der Haven-Fraktion können zum Beispiel einen Schutzengel auf das Schlachtfeld rufen, der sie vor Schaden und Krankheitseffekten bewahrt. Mehr dazu lesen Sie im Kasten „Die Fraktionen“.

Zudem hat auch jeder Held noch eine Spezialfähigkeit, je nachdem welcher Klasse er angehört. Helden dürfen Sie natürlich auch wie in früheren Teilen der Serie noch weiterentwickeln. Anstatt den Hauptpersonen durch Zufall Talente zuzulosen, hat Black Hole allerdings für jede Klasse einen eigenen Talentbaum erschaffen, der Ihnen von Beginn an offensteht. Sie dürfen Ihre Helden also ganz frei entwickeln und bekommen so nach und nach neue Attacken und Spezialfähigkeiten. Auch gefundene Items, Rüstungsgegenstände und Waffen verbessern natürlich die Kräfte Ihres Recken.

Diese Spezialisierung der fünf Fraktionen setzt sich auch bei den Städten fort. Fanden Sie in früheren Teilen der Serie in jeder Stadt sehr ähnliche Gebäude, wird es in **Heroes 6** auch Bauten geben, die Sie nur in einer Stadt Ihrer Fraktion errichten können. Dementsprechend hat Black Hole auch eine Möglichkeit eingebaut, Städte umzuwandeln, sodass Sie danach der eigenen Fraktion angehören.

Damit die Partien, gerade auch im fest eingeplanten Hotseat- und Online-Modus, etwas kompetitiver werden, haben die Entwickler zudem das Ressourcen-System entschlackt. Anstatt wie vorher sieben verschiedene Rohstoffe anzusammeln, benötigen Sie in **Might and Magic Heroes 6** nur noch Gold, Holz, Stein und Drachenblut-Kristalle. Letztere ersetzen also Schwefel, Kristalle, Erze, Edelsteine und Quecksilber.

Der Sinn dieser Änderung liegt laut Erwan Le Breton auf der Hand: „In den früheren **Heroes**-Spielen hat im späteren Spielverlauf jeder Spieler nach einer bestimmten Ressource gesucht. Und man ist sich eigentlich nie in die Quere gekommen beziehungsweise musste um eine der seltenen Ressourcen kämpfen. Nun aber brauchen alle die Drachenblut-Kristalle. Das macht gerade Mehrspieler-Partien viel interessanter.“ ❑



SCHRITTWEISE | Kämpfe laufen wie gewohnt rundenbasiert ab. Zeitdruck brauchen Sie keinen zu fürchten.

„Endlich geht es zurück zur Geschichte! Ich freue mich drauf!“



Christian Schlütter

Das Spielprinzip von **Heroes of Might & Magic** ist über viele Jahre gewachsen und kaum zu bemängeln. Deswegen stört es mich nicht, dass Black Hole hier nur Detailverbesserungen vornimmt. Große spielerische Experimente brauche ich da nicht. Mir haben auch die früheren Teile sehr gut gefallen. Allerdings hatte ich immer das Gefühl, dass mit dem **Might & Magic**-Universum keine klare Linie verfolgt wird. Umso mehr freut es mich, dass Le Breton und Co. jetzt die Storyfäden zusammenführen und für **Might and Magic Heroes 6** voll auf eine packende Geschichte mit mehreren Ebenen setzen. Der Grafikstil und die Musik in der Präsentation konnten überzeugen. Ich freue mich auf **Heroes 6**.

GENRE: Runden-Strategie
ENTWICKLER: Black Hole Studios
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 1. Quartal 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



GESCHMEIDIG | Dank verbesserter Bauoptionen schmiegt sich Ihre Burg nun weitaus authentischer in die Landschaft.

NACHTLEBEN | Mit Einbruch der Dunkelheit erhellen diverse Lichtquellen Ihre Siedlung. Aber Vorsicht: Eventuelle Angreifer könnten sich im Schatten nähern.

Stronghold 3

Von: Christoph Schuster

Schaffe, schaffe, Stein auf Stein, die Burg, sie soll bald fertig sein!

WARUM SO SPÄT?

Seit Stronghold 2 vergingen über fünf Jahre – warum so lange?
Dafür gibt es diverse Gründe. Einerseits entstand in dieser Zeit der Browser-Ableger **Stronghold: Kingdoms.** Andererseits werkelte das Team am interessanten Action-RPG **Dungeon Hero**. Durch die Insolvenz des Publishers Gamecock Media musste dieser Titel allerdings vorerst auf Eis gelegt und ein neuer Vertriebspartner für weitere Projekte wie **Stronghold 3** gefunden werden.

Sequlitis. So nannte Studiogründer Simon Bradbury das Leiden, an dem **Stronghold 2** krankte. Das junge Team der Firefly Studios hatte damals mit **Stronghold** und dem Ableger **Crusaders** zwei echte Strategie-Hits abgeliefert und nahm sich für den Nachfolger entsprechend viel vor. Von allem sollte es mehr geben, jedes Feature noch etwas komplexer werden, natürlich alles selbst programmiert und erstmals in 3D. Eine Mammut-Aufgabe, an der das Team trotz beachtlicher Ergebnisse scheiterte. Doch Fehler sind schließlich dazu da, um aus ihnen zu lernen. Dementsprechend gibt sich Mister Bradbury optimistisch und zuversichtlich. Seine Ansage für Teil 3: „Wir wissen jetzt, was wir tun!"

Diese neue Zielstrebigkeit verdankt das Team intensiver Community-Recherche. **Stronghold 3** soll genau das Spiel werden, das die Fans sich wünschen. Das bedeutet zuallererst ein Zurück zu den Wurzeln des Spiels. Viele überflüssige Elemente wie das Territorien-System aus Teil 2 und die Fantasy-Anleihen flogen über Bord. Andere Ansätze wurden wiederum behalten, aber entschlackt. So bleibt zum Beispiel das Ehren-System an sich bestehen, wurde allerdings zugunsten des Spielflusses verändert.

Außerdem unterliegt Ihre Popularität als Herrscher weniger Schwankungen. In Teil 2 konnte Ihr Ansehen beim Volk binnen kürzester Zeit in absurd negative Werte hinabstürzen und so die Infrastruktur lahmlegen. Dieser Faktor bleibt zwar grundsätzlich erhalten, allerdings wirken die Effekte nun weniger krass, um Ihnen ein rechtzeitiges Gegensteuern zu ermöglichen. Zudem lassen sich wichtige Faktoren wie Steuern, Rationen oder eine Ladung Freibier über ein zentrales Menü regeln.

Ein fulminantes Comeback feiern die Widersacher. Die Entwickler legen wieder größeren Wert auf eine Handlung, die die Missionen zusammenhält. Neben der Tatsache, dass es erneut eine ökonomische und eine militärische Kampagne gibt, dürfte vor allem folgende Info für Begeisterung sorgen: der totgeglaubte **Stronghold**-Erzfeind Wolf wird rund zehn Jahre nach den Ereignissen des Debüts erneut vor den Toren Ihrer Feste stehen und Ihnen mit hinterhältigen Attacken zusetzen.

Neben dieser ausgeprägten „Zurück zu den Wurzeln"-Attitüde ermöglicht der technische Fortschritt seit 2001 natürlich einige Änderungen. Der Burgenbau findet komplett frei statt und richtet sich nicht länger an Gitterrastern aus. Somit lassen sich endlich runde Mauerformen verwirklichen. Zudem schmiegen sich die Bauten authentisch ans Gelände, wodurch Bergfestungen deutlich besser aussehen und sich vernünftiger planen und umsetzen lassen.

Die größte Neuerung in der Burgplanung besteht jedoch darin, dass

▲ **AUSGEBRANNT** | Mit Spähtürmen, Fackelträgern und brennenden Heuballen enttarnen Sie Feindverbände in der Finsternis.

◀ **ÜBERSICHT** | Wie in **Supreme Commander** zeigt die niedrigste Zoomstufe nun die komplette Karte – perfekt zur Planung.

▼ **FOLTERKNECHT** | Durch Pranger und Folterbänke sorgen Sie für Angst und Gehorsam im Volk. Darunter leidet aber die Motivation.

Gebäude weniger Bevölkerung beheimaten, je weiter sie vom Burgfried entfernt sind. Dadurch entstehen realtistischere Siedlungen, da der Spieler wie ein echter Burgherr gezwungen ist, die Bevölkerung innerhalb der Burg zu halten. Infrastrukturen spielen im Gegensatz zum **Siedler**'schen Wegesystem aber keine Rolle.

Dafür fällt nun die Beleuchtung in Ihr Aufgabengebiet. **Stronghold 3** bietet erstmals Nachtmissionen, in denen die Dunkelheit als Nebel des Krieges fungiert und die Karte verdeckt. In diesen Szenarien nehmen Sie nicht nur in Unterzahl im Schutz der Finsternis gegnerische Festungen ein, sondern verteidigen ebenso Ihre eigene Heimstatt gegen nächtliche Attacken. Dabei gilt es, Kosten und Nutzen verschiedener Lichtquellen wie Leuchtfeuer oder Fackelträger abzuwägen.

Dadurch fügen die Entwickler dem **Stronghold**-Gameplay eine neue Facette hinzu, ohne die Grundmechanik anzurühren. Obendrein sieht das Ganze dank der deutschen Visions-Engine, die unter anderem auch **Die Siedler 7** antreibt, recht schick aus. Ebenso stammen Wegfindung und Physik von fähigen Spezialisten, namentlich den Franzosen Pathengine und den irischen Physik-Gurus Havok. Apropos: Die neuen Physikroutinen sorgen nicht nur für stimmig einstürzende Bauten, sondern beeinflussen auch das Spielgeschehen. Herabstürzende Trümmerteile können nämlich Soldaten oder naheliegende Gebäude treffen.

Angefangen bei der Rückbesinnung auf alte Tugenden über das Auslagern der Technik bis hin zu Neuerungen wie nächtlichen Belagerungen gefällt uns die eingeschlagene Richtung für **Stronghold 3** wirklich gut. Da das Team zudem seine Fan-Nähe beibehält und erneut umfangreiche Modding-Tools ankündigt, geben wir uns zuversichtlich für ein gelungenes Revival. ❑

INTERVIEW MIT **SIMON BRADBURY**

„Wir werden erneut kostenloses Material veröffentlichen!"

Entwickler Firefly legt großen Wert auf die Meinung der Spieler. Dementsprechend forderten wir Sie auf pcgames.de auf, uns Ihre Fragen zu senden. Die Antworten auf einige davon finden Sie hier:


Simon Bradbury, der Kopf der Firefly Studios.

Bonkic: Was sollte die Hardcore-Variante **Crusaders Extreme**? Ernst gemeint oder nur eine Methode, möglichst schnell Geld reinzubekommen?
Bradbury: „Nun ja wir hatten eine Menge Spaß bei der Entwicklung und viele Spieler forderten neue **Crusader**-Inhalte. Ein **Crusader 2** stand allerdings außer Frage. Zudem wirkt der Titel zwar zuerst hardcore, aber wenn man den Bogen erst mal raus hat, ist es echt Pipifax!"
blaCk-SourCe: Wird es einen Koop-Modus geben?
Bradbury: „Vielleicht – wir sprechen derzeit aber noch nicht über Mehrspieler-Features ... ;-)"
blaCk-SourCe: Kommt es zu längeren Belagerungen, sodass der Burgherr aufgeben muss, weil die Nahrungsmittelversorgung abgeschnitten ist?
Bradbury: „Ich befürchte, nicht. Wir wollen realistische Schlachten, aber aktionsbasiert. Ich weiß, dass viele Belagerungen durch Warten gewonnen wurden, aber das führt meiner Meinung nach nicht gerade zu aufregendem Gameplay."
blaCk-SourCe: Noch eine sehr wichtige Bitte: Vollpreis-Add-ons sind okay, aber: keine DLCs!
Bradbury: „Hmm, wir müssen alle Möglichkeiten in Betracht ziehen, wir sind schließlich ein Unternehmen. Dennoch haben wir nach Release immer kostenlos Material zur Verfügung gestellt – das tun wir auch weiterhin!"
tarnvogL: Wird es eine vernünftige Kollisionsabfrage geben?
Bradbury: „Das kann ich nicht versprechen. Ich hätte es sehr gerne im Spiel und wir arbeiten hart daran. Das Ganze ist aber ein gewaltiger Framerate-Killer."
Kakrafoon: Wie wäre es, wenn Mauern nur von Belagerungswaffen zerstörbar sind und nicht von Speerkämpfern per Hand auseinandergenommen werden?
Bradbury: „Krieger werden Mauern nicht mit bloßen Händen zerstören."
tarnvogL: Lasst den Fantasy-Scheißdreck draußen, das zerstört die Serie!
Bradbury: „Es wird keine Fantasy in **Stronghold 3** geben und wir planen auch kein Update für **Legends**!"
kisschris: Die Wirtschaftskampagne von **Stronghold 2** hat mir sehr gut gefallen, wird es so etwas wieder geben?
Bradbury: „Natürlich, wir lieben die Wirtschaftsmissionen auch! Mission 4 der **Stronghold**-Wirtschaftskampagne auf Schwer ist noch immer meine Lieblingsmission!"
NHA-KoenigDeu: Wird es gefährliche Raubtiere geben, die zufällig durch die Lande ziehen und Bürger angreifen?
Bradbury: „Ja, wird es – leider keinen Godzilla allerdings ...!"



„Zurück zu den Wurzeln? Definitiv die bestmögliche Entscheidung!"

Christoph Schuster

Nach dem zwiespältig aufgenommenen zweiten Teil und den missratenen Ablegern **Stronghold Legends** und **Crusaders Extreme** flog ich nicht gerade zuversichtlich gen London. Mir schien, die Strategie-Veteranen bei Firefly hätten ihre besten Tage hinter sich. Doch dann bot sich mir zum Glück ein anderes Bild: Die Entwickler krochen regelrecht zu Kreuze und sprachen mit verblüffend schonungsloser Offenheit über die Fehler vergangener Jahre. Dieses Team hat inzwischen viel Zeit in intensive Community-Recherche gesteckt und sich eine Menge Gedanken über die Essenz von **Stronghold** gemacht. Das Ergebnis dieser Vorgänge, gemixt mit der bewährten Visions-Engine, verspricht eine Rückkehr zu alter Größe.

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: Firefly Studios
ANBIETER: Southpeak Games
TERMIN: Frühjahr 2011

EINDRUCK **GUT**

ÜBERFLIEGER | Außerhalb unseres Dorfes attackiert ein Gargoyle unseren Helden. Solchen Kalibern begegnen Sie online am besten gemeinsam mit mehreren Mitstreitern.

Two Worlds 2

Von: Christoph Schuster

Geteilte Freude ist doppelte Freude! Deshalb zogen wir gemeinsam durch Antaloor.



Zahlreiche Spieler des ersten Teils, die nun auch gespannt auf **Two Worlds 2** warten, wissen bis heute nicht so recht, warum das Rollenspiel diesen Namen eigentlich trägt. Dabei erlaubt der Titel gewissermaßen zwei Theorien, die beide zutreffen und in diesem Artikel entsprechend behandelt werden. Grundsätzlich gilt aber: Im Gegensatz zu anderen Spielen, deren Taufe oftmals nach dem Motto „klingt eben irgendwie cool“ abläuft, hat die Namenswahl in diesem Fall tatsächlich einen Hintergrund. Am Ende dieses Artikels wissen Sie also umfassend Bescheid und haben einen weiteren Schritt hin zum Rollenspielexperten getan.

Widmen wir uns zuerst dem pragmatischeren Denkansatz. Aus unserer Sicht trägt das kommende Rollenspiel seinen Titel nämlich zu Recht, da es streng genommen zwei Spiele – also zwei Welten – in einem bietet. Neben dem erwarteten Einzelspieler-Abenteuer der Marke **Gothic** oder **Elder Scrolls** bekommt der Käufer zusätzlich einen ausgewachsenen Mehrspielerpart mitgeliefert.

Dessen Modi nahmen wir unter die Lupe, als wir dem Hersteller Topware Interactive vor Kurzem erneut einen Besuch abstatteten. Die Eindrücke und Informationen, die wir in dieser Zeit sammelten, präsentieren wir Ihnen in den Extrakästen auf den Seiten 43 und 44, übersichtlich aufgeteilt in verschiedene Spielmodi. Denn wo die Online-Ausflüge des Erstlings noch als nette Dreingabe daherkamen, machen die Entwickler diesmal ernst. Eine eigenständige Koop-Kampagne gehört da ebenso dazu wie der interessante Dorfmodus und das bewährte Deathmatch.

Dabei fällt auf, dass sich der Mehrspielerpart flotter und actionlastiger spielt als die Soloerfahrung. So fehlen Präsentationselemente wie die cineastischen Zeitlupenfahrten beim Einsatz von Spezialattacken, was zu einem geradlinigeren Spiel führt. Trotz der identischen Gameplay-Mechaniken erlebten wir dementsprechend ein dezent anderes Spiel. Allerdings erschienen uns die Schlagwechsel ohne die spektakulärere Inszenierung teils etwas abwechslungsarm und sie krankten natürlich stärker unter dem bis dato unausgereiften Balancing als der Solopart.

Solchen Baustellen widmen sich die Entwickler jedoch grundsätzlich erst zum Schluss des Entstehungszyk-

weiter auf Seite 45

IM NAMEN GANDOHARS! DIE KOOPERATIVE MEHRSPIELERKAMPAGNE

Koop liegt voll im Trend! Deshalb öffnen Spieleentwickler ihre Kampagnen gerne für mehrere Kombattanten. Nicht so die Macher von Two Worlds 2 ...

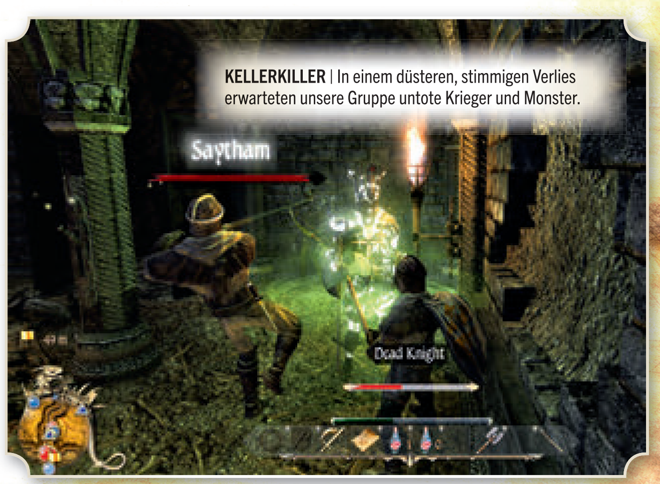
Die ließen sich nicht lumpen und spendierten den Freunden kooperativer Unterhaltung gleich eine komplett eigene Kampagne. In insgesamt sieben Kapiteln ziehen Sie mit bis zu sieben weiteren Mitstreitern los, um als Söldner im Namen des dunklen Magiers Gandohar ein Artefakt zu finden. Neue Fähigkeiten gegenüber dem Solopart kommen durch den Seitenwechsel zwar nicht auf, dafür dürfen Sie bei der Charaktererstellung nun auch aus weiteren Rassen wie Dunkelelfen, Halborks und Zwergen wählen. Denn hier starten Sie mit einem neuen Helden, dessen Fortschritt sich über die diversen Mehrspielermodi erstreckt, aber gesondert vom Einzelspielermodus verläuft. Grundsätzlich beginnen Sie eine Online-Partie aus einer interaktiven Lobby heraus, gebildet durch eine Stadt im Stil der Wüstenmetropole Hatmandor. Dort können Sie musizieren, mit anderen handeln oder Ihre Ausrüstung verwalten. Per Serverbrowser erstellen Sie dann ein Spiel in einem der verschiedenen Modi und laden andere Spieler ein oder treten offenen Partien bei.

Generell herrscht dabei dieselbe Abwechslung wie im Soloabenteuer. Die sieben Kapitel führen Sie durch Wälder, Wüsten, Dschungel und Verliese. Dabei stören die stumpfen „Kämpfe dich von A nach B durch"-Quests kaum, während die scheinbare Linearität jedoch den Wiederspielwert drücken könnte. Zumindest die von uns gespielten Levels folgten nämlich allesamt einem eng abgesteckten Pfad ohne großartige Überraschungen. Hoffentlich legt **Two Worlds 2** diesbezüglich in den späteren Abschnitten etwas zu.

Das Balancing war natürlich längst noch nicht final, grundsätzlich empfehlen wir jedoch eine Gruppengröße von etwa vier bis fünf Kämpfern. Eine endgültige Aussage behalten wir uns diesbezüglich zwar für den Test vor, freuen uns aber schon jetzt auf gemütliche Runden nach Feierabend mit Freunden.



JAGDDUO | Während unser Kollege den Bären in Schach hält, bearbeiten wir das Vieh per Bogen.



KELLERKILLER | In einem düsteren, stimmigen Verlies erwarteten unsere Gruppe untote Krieger und Monster.

DIE DEATHMATCH- UND ARENA-MODI

Im Koop-Modus nicht über die Beute einig geworden? So etwas klären Sie am besten Mann gegen Mann (oder Frau!) auf dem Feld der Ehre.

Ein Kräftemessen ermöglicht Two Worlds 2 prinzipiell in zwei Varianten. Einerseits können sich zwei Duellanten in einer von aktuell drei Arenen gegenübertreten und einen Kampf eins gegen eins austragen.
Die ungleich spaßigere Alternative lautet jedoch Deathmatch, wobei zwei Teams aufeinander losgehen. Im Endeffekt also praktisch Counter-Strike mit Schwertern und Magie! Gefallen hat uns das Ganze so weit schon ganz gut, allerdings hält das Balancing hier noch zahlreiche Fallstricke für die Entwickler bereit. So erscheint es beinahe unmöglich, das Duell Magier gegen Kämpfer auszubalancieren, und der Ranger oder ein auf Handel und Handwerk spezialisierter Charakter unterliegt aktuell gnadenlos. Ob das bis zum Release noch alles machbar ist?



HITZIGES GEFECHT | Die Balance stimmt insbesondere zwischen Magiern und Kämpfern noch nicht.

DIE KRISTALLJAGD



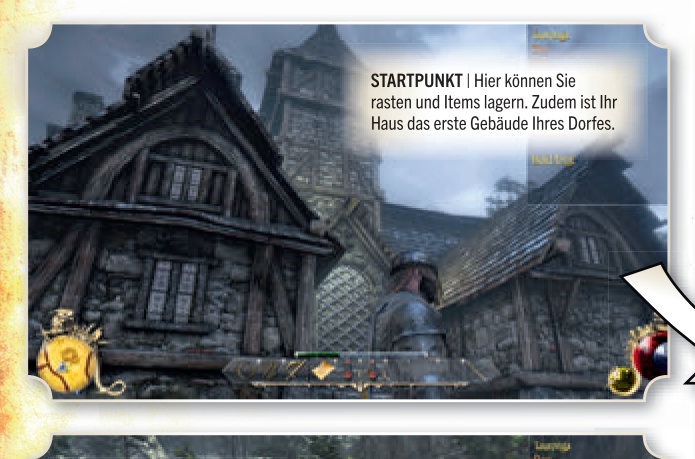
SAMMELWUT | Die blauen Kristalle gilt es einzusammeln, während die Totenschädel ein Kristallfeld zerstören.

Antaloor pflegt seine eigene Sportart – ob diese aber gegen Fußball, Blood Bowl und Quidditch bestehen kann, verraten wir Ihnen hier.

Das Prinzip kommt simpel daher: Zwei Teams rennen durch eine Arena und versuchen, blaue Kristalle aus zufällig erscheinenden Kristallfeldern zu sammeln. Zwischen den Schätzen stecken jedoch auch Totenschädel. Falls ein Spieler einen solchen berührt, zerstört er damit das Kristallfeld. Zu guter Letzt schweben noch grüne Glitzersteinchen herum, deren Aktivierung Kristalle und Schädel vertauscht. Das kommt natürlich besonders gelegen, wenn ein Kontrahent freudig auf seine Beute zurennt und Sie diese dann im letzten Moment in einen fatalen Schädel transformieren. Grundsätzlich könnte der Modus mit mehr Mitspielern also durchaus noch seinen Reiz entwickeln, prinzipiell stellte er jedoch den für uns schwächsten Part im Online-Arsenal dar. Zumal es Punkte bisher einzig für das Kristallsammeln und nicht für das Bekämpfen der Gegner gibt.

SCHAFFE, SCHAFFE, HÄUSLE BAUE – DER DORFMODUS

Als große Neuerung im Mehrspielergefilde kündigten die Macher einen Dorfmodus für Two Worlds 2 an. PC Games durfte diesen Modus nun erstmals testen und verrät Ihnen, was das Ganze taugt. Die Idee überzeugte: Sie bekommen die Verantwortung für ein Dorf übertragen, kümmern sich um Aufbau und Verwaltung und verteidigen Ihr selbstgeschaffenes Idyll gemeinsam mit anderen Spielern gegen angreifende Monster. Leider enttäuschten uns die wenigen Upgrade- und Individualisierungsmöglichkeiten sowie die unkreativen Aufgaben. Hier sollten die Entwickler definitiv nachlegen! Doch hier ein Dorfbau im Überblick:



STARTPUNKT | Hier können Sie rasten und Items lagern. Zudem ist Ihr Haus das erste Gebäude Ihres Dorfes.

QUESTGEBER | Der Dorfvorsteher lehrt Sie die neuen Spielelemente, informiert Sie über das Befinden der Bevölkerung und hat Quests für Sie parat.



BAUPLATZ | An solchen Flecken können Sie eines von zwölf verschiedenen Gebäuden errichten. Eine manuelle Ausrichtung ist nicht möglich.



BAUMENÜ | Hier wählen Sie das gewünschte Gebäude. Alternativ gelangen Sie direkt über die Karte zum Baumenü.



KÄUFLICH | Wir haben uns für einen Shop entschieden. Dieser bringt mehr Einkommen in die Dorfkasse und wir können dort einkaufen.

KEIN FLEISS | Neben dem Aufbau erledigen Sie Quests und beschützen das Dorf so beispielsweise vor Wölfen oder Untoten.



GRUNDAUSSTATTUNG | Einige der Gebäude lassen sich zur Effizienzsteigerung zudem einmalig aufwerten ...



LUXUS?! | Bei dieser Farm erkennen Sie das Upgrade am zusätzlichen Schuppen und überdachten Brunnen.



DUNKLE MAGIE | Im Koop-Modus attackierten neben Rittern und Bogenschützen auch mächtige Magier unser Heldentrio.



TRITTFEST | Die Arenakämpfe erfordern einen klugen Einsatz der Spezialfähigkeiten.

lus'. Der aktuelle Status quo ist also keinesfalls besorgniserregend, sondern schlicht der Normalzustand. Dennoch bleiben wir skeptisch, da sich insbesondere das Ausbalancieren zwischen Kämpfern, Bogenschützen und Magiern als extrem knifflig erweisen dürfte.

Doch kommen wir erneut auf die Frage nach den zwei Welten zu sprechen. Nach einigen illustren Runden im Koopmodus und der Online-Arena entlockten wir den Herstellern nämlich noch den eigentlichen Hintergrund des Titels.

Am Anfang schufen laut **Two Worlds 2** sieben Götter sieben Welten. In einer großen Apokalypse waren all diese Schöpfungen dem Untergang geweiht – bis auf eine! Die sechste Welt, genannt Antaloor und besiedelt von den Menschen, überstand die Katastrophe. Dabei gibt es allerdings ein Problem: Noch eine weitere Welt war bewohnt, nämlich die der Orks. Im Moment des Untergangs heimatlos geworden, zog das grüne Volk also aus, um sich im Reich der Menschen einen neuen Lebensraum zu erkämpfen. Um Antaloor streiten sich demnach die titelgebenden zwei Welten, die der Menschen und die der Orks.

Umso erstaunlicher gestaltet sich vor diesem Hintergrund der Beginn von **Two Worlds 2**. Wie in der letzten Ausgabe geschildert, retten dort ausgerechnet die Orks den Spieler aus den Fängen des Magiers Gandohar. Dementsprechend warten wir auf die Auflösung des Plots, wodurch sich auch die Rolle der mystischen Drachenkönigin einordnen ließe. Sie sehen also: Obwohl wir nun die Frage mit den zwei Welten geklärt haben, bleibt noch genug Raum für Spekulationen.

Fragen peinigten uns auch am Ende unserer letzten Vorschau. Antworten darauf bekamen wir in der Zwischenzeit jedoch kaum, schließlich verbrachten wir die Zeit unseres zweiten Antaloor-Aufenthalts im Mehrspielerpart.

Einige Veränderungen lassen sich dennoch erkennen: Beispielsweise war das automatische Zielsystem nun in die PC-Version integriert. Das erleichterte uns einerseits den Umgang mit Bogen und Magie erheblich, funktionierte jedoch andererseits noch nicht zu unserer vollsten Zufriedenheit. Der Ziel-Cursor sprang oft wild zwischen Feinden hin und her, je nachdem, wer sich gerade im Zentrum des Bildausschnitts befand. Gezielt einzelne Gegner aufs Korn zu nehmen, gestaltete sich entsprechend schwer – insbesondere im Koop-Modus, wo sich aufgrund der erhöhten Spielerzahl auch mehr Monster auf uns stürzten.

Technisch lief die Version hingegen im Multiplayer einwandfrei. Wir zählten trotz einiger Sperenzchen wie dem Wechsel zum Desktop per Alt+Tab nur einen einzigen Absturz und kaum einen Lag. Toll!

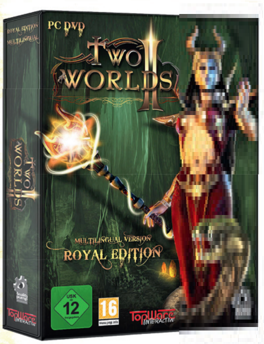
In diesem Bereich hegten wir aber sowieso kaum Zweifel, denn bereits die letzte Version lief ausgesprochen rund. Unsere Skepsis bezog sich in erster Linie auf Quests und Spieltiefe und wurde bisher mitnichten ausgeräumt.

So viel Spaß uns der Koop-Modus brachte, so sehr enttäuschte der Dorfmodus. Und während wir die Arena-Duelle knackig fanden, bereitete uns das Balancing, welches letztlich über Wohl und Wehe der Modi entscheidet, Bauchschmerzen. Wir geben uns unterm Strich jedoch weiterhin zuversichtlich, dass **Two Worlds 2** vieles von dem hält, was es einst vor Monaten versprach. Und wir würdigen den guten Mehrspielermodus, der in diesem Genre tatsächlich ein spaßiges Alleinstellungsmerkmal darstellt. Eine Entwarnung oder gar absolute Empfehlung können wir allerdings noch nicht aussprechen. Dazu müssen wir das Spiel erst in Ruhe und in aller Ausführlichkeit in unserer Redaktion unter die Lupe nehmen.

Warten wir also gespannt auf den abschließenden Test, der Dank des angestrebten Veröffentlichungstermins ja bald anstehen sollte. ❑

SAMMELWAHN HOCH 3

Der Titel aus dem Hause Topware erreicht zumindest in den Ladenregalen garantiert epische Ausmaße mit gleich drei Versionen pro Plattform.



Neben der Normalfassung, der für etwa 50 Euro neben dem Spiel ein Poster und eine Karte beiliegt, gibt es die zehn Euro teurere Premium-Variante. Diese enthält zusätzlich einen Drachenpin sowie eine Soundtrack-CD, ein Kartenspiel und ein Ingame-Item.

Für knapp 70 Euro bietet schließlich die Royal Edition (links) statt Pin und CD eine Bonus-DVD, ein Artbook, drei Ingame-Items, eine exklusive Quest, ein Mousepad und eine Statue der Drachenkönigin.

„Features ohne Ende – aber kann am Ende auch das große Ganze gefallen?"

Christoph Schuster



Two Worlds 2 bringt mich in eine paradoxe Situation: Je länger ich es spiele, desto weniger kann ich es einordnen. Bei meinen Besuchen durchstreifte ich verschiedenste Areale und probierte zahlreiche Spielelemente aus. Doch letztlich konnte ich nie den tatsächlichen Spielfluss erfahren, der bei solchen Titeln immens wichtig ist. Die tolle Grafik, die vielen Neben-Features und die abwechslungsreiche Spielwelt sorgen für eine reich gedeckte Tafel, perfekt für ein Fantasy-Festmahl. Bleibt einzig die Frage: Bietet der Hauptgang Fisch oder Fleisch? Ich bin mir sicher, dass ich mit **Two Worlds 2** Spaß haben werde. Ich weiß nur noch nicht, ob der Titel mich als Rollenspiel überzeugt oder ob ich ein knackig-flottes Hack 'n' Slay serviert bekomme.

GENRE: Rollenspiel
ANBIETER: Topware Interactive
ENTWICKLER: Reality Pump
TERMIN: Ende September

EINDRUCK **SEHR GUT**



MONUMENTAL | Ihre Aufgabe in **Civilization 5** lautet, ein Volk Ihrer Wahl zur Weltherrschaft zu führen.

Civilization 5

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Andreas Bertits

Sid Meier's Civilization-Reihe geht in die nächste Runde und wieder schwingen Sie sich zum Herrscher der Welt auf.

Bevor 1992 mit **Dune 2** der Westwood Studios das erste berühmte Echtzeitstrategie-Spiel erschien, hockten PC-Besitzer vor ihrem Monitor und knobelten Runde für Runde den besten Zug aus, um ihr Ziel zu erreichen. Eines der meistgeliebten Rundenstrategie-Spiele erschien 1991 mit **Sid Meier's Civilization**. Darin musste der Spieler die Geschicke eines Volkes von den Anfängen als Barbarenstamm bis in die Zukunft lenken. Drei Fortsetzungen folgten, von denen **Civilization 4** selbst heute noch eine große Schar an Fans besitzt, was unter anderem auch an den Mod-Tools liegt, mit denen sich neue Kampagnen erstellen lassen. Nun steht mit **Civilization 5** der jüngste Spross der Reihe in den Startlöchern.

Wieder beginnen Sie mit einem Volk Ihrer Wahl und müssen es zum Herrscher der Welt und zur ersten Zivilisation bringen, die ein bemanntes Raumschiff zum Alpha-Centauri-Sternensystem schickt. Im Gegensatz zu **Civilization 4** wählen Sie dieses Mal jedoch aus 18 vorgegebenen Völkern das passende aus. Einen individuellen Helden zu erstellen ist nicht mehr möglich. Und so gründen Sie als Alexander der Große, Ghandi oder George Washington Ihre erste Siedlung im Jahr 4000 vor Christus. Nun gilt es, die Umgebung zu erkunden, was Sie entweder mit Scouts oder auch mit anderen Einheiten wie Soldaten oder weiteren Siedlern tun können. Dabei entdecken Sie nicht nur geeignete Orte, um etwa Minen oder Plantagen anzubauen, Sie treffen mit der Zeit auch auf die anderen Völker, die sich auf der Welt tummeln. Hier ist nun Diplomatie gefragt, denn gute Beziehungen können den Handel beleben und sichern Ihnen Unterstützung, sollten Sie es sich mal mit einer Zivilisation verscherzen. Denn auch Kriege sind möglich und ab und zu auch unvermeidbar. In diesem Fall

WAHRE HELDEN

In Civilization 5 verkörpern Sie einen von 18 Helden, mit dem Sie sich durch die Jahrtausende kämpfen.

Im Gegensatz zum vierten Teil der Rundenstrategie-Reihe greifen Sie in **Civilization 5** auf vorgefertige Charaktere zurück, von denen wir Ihnen hier eine Auswahl vorstellen. Jeder „Held" weist dabei andere Charakteristika auf und bringt Ihnen Boni für spezielle Tätigkeiten im Spiel.



◄ **George Washington**
Der Präsident der USA des 18. Jahrhunderts verleiht Ihren Landstreitkräften +1 auf Sicht und verschafft Ihnen einen Rabatt von 25 % auf den Kauf von Kartenfeldern.

► **Queen Elizabeth**
Die Königin Elizabeth Gloriana regierte England Mitte des 16. Jahrhunderts. Aufgrund der damaligen Seehoheit erhalten Sie einen Bonus von +2 auf die Geschwindigkeit der Seestreitkräfte.



FELDARBEIT | Umgeben Sie Ihre Städte mit Feldern, um für genügend Nahrung zu sorgen.

BELAGERUNG | Da angegriffene Städte nun zurückschlagen, hat es die mittelalterliche Armee schwer.

lohnt es sich, nicht nur eine schlagkräftige Armee, sondern auch loyale Unterstützung zu haben.

Eine Armee erhalten Sie, indem Sie in Ihren Städten die entsprechende Produktion starten. Jedoch müssen immer gewisse Voraussetzungen erfüllt sein. Um etwa Infanterie zu trainieren, muss vorher die Pferdezucht erforscht worden sein. Atomare Waffen setzen Atomphysik voraus. Sowohl Forschung als auch die Produktion von Einheiten dauern eine gewisse Zeit, abhängig von der Komplexität der Forschung oder der Stärke der Truppe. Haben Sie eine Armee zusammengestellt und gibt es ein Volk, dem Sie den Krieg erklären wollen, geht es ans Eingemachte. **Civilization 5** nutzt Hexfelder, auf denen Sie sich fortbewegen; das bedeutet, dass eine Einheit von sechs Feldern umgeben ist, auf denen theoretisch auch Gegner stehen können. Lassen Sie sich also nicht einkreisen, aber nutzen Sie die Hexfelder zu Ihrem eigenen Vorteil, um etwa Feinde in die Zange zu nehmen. Haben Sie sich zu einer gegnerischen Stadt vorgearbeitet, so erleben Sie eine Besonderheit von **Civilization 5**. Städte können sich nun selbst verteidigen, sogar dann, wenn sich keine Truppen darin verschanzt haben. Eine Eroberung kann somit also zu schweren Verlusten führen. Eine taktische Vorgehensweise in den Kämpfen ist natürlich oberstes Gebot. So sollten Sie tunlichst Fernkämpfer hinter Nahkämpfern positionieren, denn mit Fernwaffen können Sie über Distanz angreifen, also auch über Hexfelder hinweg. Hier haperte es in unserer Vorschauversion von **Civilization 5** noch etwas an der künstlichen Intelligenz der computergesteuerten Parteien. Denn ab und zu kam es vor, dass deren Fernkampf-Einheiten in erster Reihe standen, was die Nahkämpfer nutzlos machte. Ihre Einheiten steigen durch erfolgreiche Kämpfe auch auf, woraufhin Sie festlegen, ob Sie der Truppe etwa eine sofortige Heilung spendieren oder ihre Kampfkraft steigern wollen.

Haben Sie eine Stadt erobert, entscheiden Sie sich, ob Sie sie annektieren oder als Marionettenstaat nutzen wollen. In beiden Fällen kann es zu Unzufriedenheit bei der Bevölkerung kommen. Indem Sie die Bewohner mit benötigten Materialien wie Fellen oder Flachs versorgen oder beispielsweise Gerichtsgebäude bauen, sorgen Sie dafür, dass Ihre Untergebenen zufrieden sind. Auch die Staatsform spielt hier eine Rolle. Theologie etwa stellt die Bevölkerung eher zufrieden als ein militaristisch ausgerichteter Staat. Allerdings lässt sich eine einmal gewählte Staatsform nicht mehr ändern, nur erweitern. Die Wahl sollte also mit Bedacht getroffen werden. Im späteren Spielverlauf mit vielen zu verwaltenden Städten gestaltet sich dies jedoch nicht so einfach. Hier brauchen Sie einen guten Überblick über Ihre Zivilisation. Weltwunder wie die Pyramiden, aber auch natürliche Wunder wie ein Geysir sorgen dafür, dass sich Ihr Volk wohlfühlt.

Je weiter Sie Ihre Forschung vorantreiben und je stärker Ihr Volk wächst, um so weiter schreiten Sie



◀ **Otto von Bismarck**
Durch den Reichskanzler des Deutschen Reichs Ende des 19. Jahrhunderts erhalten Sie eine 50%-ige Chance, 25 Gold in einer Barbarensiedlung zu finden, deren Bewohner sich Ihnen auch anschließen.

◀ **Ghandi**
Der indische Freiheitskämpfer sorgt dafür, dass die Unzufriedenheit in der Bevölkerung innerhalb Ihres Staates halbiert wird.

▶ **MONTEZUMA**
Der aztekische König Montezuma versorgt Ihr Reich mit Kulturpunkten, die er für jede besiegte feindliche Einheit einsammelt.

HEXEREI

Das Spielfeld von Civilization 5 ist im Gegensatz zum Vorgänger in Hexfelder unterteilt.

Während die Karten von **Civilization 4** aus Rechtecken bestehen, bewegen Sie sich in Teil 5 nun auf sechseckigen Feldern, sogenannten Hexfeldern, fort. Dies hat den Vor- und Nachteil, dass Einheiten von mehreren Seiten angegriffen werden können. Gut für Sie, wenn Sie der Angreifer sind, schlecht, wenn Sie attackiert werden. So kommt mehr Strategie ins Spiel und mehr Einheiten können pro Runde angreifen, was sinnvoll ist, da Sie Truppen im Gegensatz zu **Civilization 4** nicht mehr stapeln dürfen.



MIT ECKEN UND KANTEN | Das Spielfeld ist in **Civilization 5** in Hexfelder unterteilt.



REDEN IST SILBER | Im Diplomatie-Bildschirm sehen Sie den Anführer des entsprechenden Reiches und können mit ihm verhandeln.

in den Zeitaltern voran. Dies schaltet neue Technologien frei, sodass Sie später nicht mehr mit äxteschwingenden Barbaren, sondern mit Panzern oder Kampfrobotern in die Schlachten ziehen. Je schneller Sie ein neues Zeitalter erreichen, desto stärker der taktische Vorteil gegen die anderen Zivilisationen. Denn eine Königin Elizabeth mit Segelschiffen gibt schnell klein bei, sieht sie sich Atom-U-Booten und Zerstörern gegenüber. So laufen auch Verhandlungen positiv für Sie. Spurt einer der anderen Anführer nicht, attackieren Sie ihn kurzerhand, um Ihre Überlegenheit zu demonstrieren. In Windeseile wird er Ihr bester Freund, den Sie allerdings trotzdem stets im Auge behalten sollten. Doch richten Sie Ihren Fokus nicht nur auf militärischen Fortschritt, auch wenn es sicherer ist, eine mächtige Armee in der Hinterhand zu haben. Denn Sie dürfen Ihr Ziel nicht aus den Augen verlieren, ein Raumschiff nach Alpha Centauri zu schicken.

Civilization 5 macht fast alles richtig und stellt für Rundenstrategen eine Art El Dorado dar. Ob es die Klasse des Vorgängers übertrifft, ist noch fraglich und kommt auch auf die finale KI des Computergegners an. Der qualitative Vorsprung zu Teil 4 scheint jedoch verschwindend gering zu werden. Für alle, die gerne etwas Eigenes erschaffen wollen, plant Firaxis auch mit **Civilization 5** wieder, Mods zu ermöglichen, was dem Spiel eine lange Lebensdauer und viele interessante Fan-Kampagnen bescheren könnte. Die uns vorliegende Version erzeugte von Anfang an die aus der Reihe bekannte Atmosphäre und machte Lust auf mehr. Optisch gegenüber Teil 4 etwas verbessert, sind es die vielen taktischen Möglichkeiten die **Civilization 5** ausmachen. Und natürlich auch die komplexen Funktionen, die jedoch nie zu kompliziert werden und der Drang, noch eine weitere Runde zu spielen. Nicht nur Fans von Rundenstrategie erhalten hier einen Titel, der Sie sehr lange Zeit beschäftigen wird. ❑

„Rundenstrategen erwartet ein taktisches Schwergewicht.“

Andreas Bertits



Civilization 4 gehört noch heute zu den besten Rundenstrategie-Titeln. Da sind die Erwartungen an Teil 5 natürlich enorm hoch. Und die von uns angespielte Version von **Sid Meier's Civilization 5** macht – bis auf ein paar Kleinigkeiten – den Eindruck eines würdigen Nachfolgers. Taktischer Tiefgang, Komplexität, ohne kompliziert zu werden, spannende Schlachten und eine enorme Langzeitmotivation mit hohem Wiederspielwert – das wünschen sich Strategen von einem neuen Teil der Serie. Mit **Civilization 5** beginnt wieder das fieberhafte Wettrennen um die Herrschaft auf der Welt und den ersten bemannten Raumflug ins Alpha-Centauri-Sonnensystem. Ich kann die finale Version kaum erwarten.

GENRE: Runden-Strategie
ANBIETER: Firaxis
ENTWICKLER: Take 2
TERMIN: 24. September 2010

EINDRUCK **SEHR GUT**



FORSCH | Im Produktions- und Forschungsmenü wählen Sie Ihre nächste Aktion aus.



STAATSGESCHÄFTE | Die Staatsform schaltet bestimmte Boni wie Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung frei.



FILMREIF | Die Hintergrundgeschichte des Online-Rollenspiels wird in Zwischensequenzen weiter erzählt.

ZWEI GEGEN EINEN | Mit Schwert und Schild bewaffnet, wagt sich der Krieger in den Kampf mit zwei Greifen.

AUF IN DEN KAMPF | Der Held beginnt den Kampf gegen das Drachenmonster mit einem Zauberspruch.

Final Fantasy XIV Online

Von: Wolfgang Fischer/ Christian Schönlein

Square Enix' japanischer WoW-Konkurrent steht in den Startlöchern.

Die **Final Fantasy**-Serie steht seit vielen Jahren für erstklassige, optisch beeindruckende Konsolen-Rollenspiele. Der Versuch von Square Enix, die Reihe durch die Veröffentlichung der Teile 7, 8 und 11 auch PC-Spielern schmackhaft zu machen, misslang jedoch. **FF XI**, das in Japan im Jahre 2002 noch lange vor dem **WoW**-Boom erschien, war das erste Online-Rollenspiel der Serie und für den europäischen Markt zu umständlich und japanisch. Beim neuen Online-Rollenspiel von Square Enix, **Final Fantasy XIV**, das schon am 30. September erhältlich sein wird, soll alles besser werden. Wir waren für Sie auf einer Presseveranstaltung in Paris, um uns das Spiel von Entwicklern präsentieren zu lassen und die dort spielbare Beta-Version des Games zu erkunden.

Wie beim Genreprimus World of Warcraft fallen für **Final Fantasy XIV** monatliche Gebühren an. Satte € 12,99 will Square Enix dafür haben. Dieser Betrag beinhaltet aber – wie schon beim elften Teil – nur einen Charakter. Wer eine Zweit- oder gar Drittfigur spielen will, wird mit 3 Euro für jeden weiteren Charakter-Slot zur Kasse gebeten. Das ist ärgerlich, aber wenn man Square Enix glauben darf, werden weitere Spielfiguren am Ende gar nicht nötig sein.

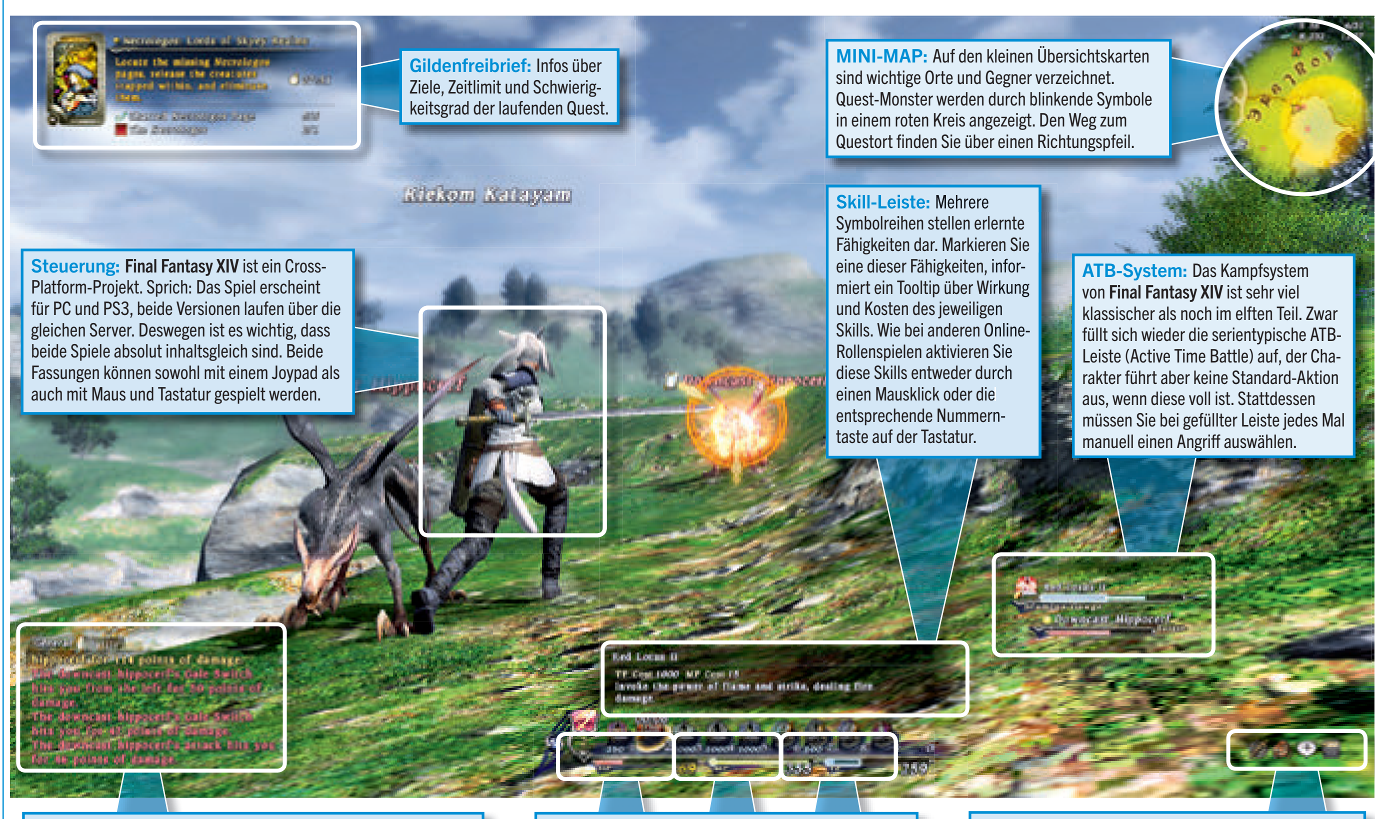
Ein Hauptfeature von **Final Fantasy XIV** ist der jederzeit mögliche Job- und Klassenwechsel. Sie müssen sich nicht auf einen Krieger, Magier oder Handwerker spezialisieren, sondern spielen, was gerade gebraucht wird. Wer sich nach ausgiebigem Monster-Gekloppe also noch was zwischen die Kiemen schieben will, wechselt vom Krieger zum Jäger und erlegt ein Wildschwein. Als Koch bereitet man die Mahlzeit dann zu und nach dem Verzehr der leckeren Brotzeit werkelt man als Handwerker noch ein wenig am Equipment. Man will ja für den nächsten Auftrag gerüstet sein.

Quests gibt es in Final Fantasy XIV in zweierlei Ausführungen. Gildenfreibriefe erhalten Sie am Tresen einer Gilde, von denen es viele verschiedene gibt. Krieger, Magier, Handwerker, ja sogar Köche haben eine eigene Interessenvertretung! Was Sie bei einer Quest tun müssen, ist bei jeder Gilde anders. Ein Krieger kann sich zwar mit kräftigen Ogern prügeln, aber keinen Krabbeneintopf kochen.

Die Auftragsbeschreibung enthält zudem Infos wie die zur Verfügung stehende Zeit oder den Schwierigkeitsgrad. Letzteren dürfen Sie selbst anpassen. Wenn Sie die Quest beginnen, müssen Sie angeben, mit wie vielen Leuten Sie gerade unterwegs sind. Für einen Vier-Spieler-Trupp fällt der Auftrag dann dementsprechend schwerer aus als für einen Solo-Spieler. Ein höherer Schwierigkeitsgrad bedeutet nicht nur bessere Belohnungen, sondern auch mehr Erfahrungspunkte.

SO SPIELT SICH FINAL FANTASY XIV

Bei Final Fantasy bleibt alles anders. Das Kampfsystem des elften Teils wurde nicht 1:1 übernommen, sondern erweitert und angepasst.



Neben den Gildenfreibriefen gibt es noch Story-Missionen. Diese bekommen Sie von speziellen Nichtspielercharakteren, die Sie in Städten treffen. Diese Aufträge rollen dann in Flashback-Sequenzen die Geschichte um die Spielwelt Eorzea auf. Über die ist bisher noch nicht allzu viel bekannt. Nur so viel: Eorzea befindet sich auf dem Kontinent Aldenard, der wiederum Teil der riesigen Welt Hydealyn ist. Eine Steilvorlage für zukünftige Spiel-Erweiterungen, die neue Gebiete und Kontinente dieses Fantasy-Reichs zugänglich machen werden. Zum Spielstart werden aber erst einmal die Meeresmetropole Limsa Lominsa, die Waldstadt Gridania und die Handelsmetropole Ul'Dah als Startgebiete für Abenteurer zur Verfügung stehen. Die drei Stadtstaaten lagen einst im Konflikt miteinander und haben sich angesichts eines gemeinsamen Feindes zusammengeschlossen. Sie verkörpern einen Helden aus diesem gemeinschaftlichen Heer.

Bei der Charakter-Erstellung wählen Sie nicht nur Rasse und Geschlecht, sondern auch welchem Söldner-Clan Sie angehören und welche der drei Städte Ihre Heimat ist. Die Wahl der Herkunft beeinflusst zudem Ihr Aussehen. Figuren, die in Wüstenbereichen beheimatet sind, haben keine Pupillen, weil die Sonne sie ausgebrannt hat. Waldläufer kleiden sich am liebsten in Grün- und Brauntönen, während Seefahrer durch ihre leicht bläuliche Hautfärbung auffallen. An Gestaltungsmöglichkeiten für Ihren angehenden Helden fehlt es also nicht. Haben Sie das Aussehen der Spielfigur festgelegt, wählen Sie noch eine Schutzgottheit. In manchen Quests sorgt diese dafür, dass Sie durch optional erfüllbare Sonderbedingungen zusätzliche Erfahrungspunkte scheffeln können.

Diese Infos kratzen gerade mal an der Oberfläche von **FF XIV**. Aber wie es bei einem MMORPG so üblich ist, dauert es eine gewisse Zeit, bis



Heldenvielfalt

In Final Fantasy XIV entscheiden Sie sich zwar für eine Klasse, dürfen diese und Ihren Job aber jederzeit wechseln.

INTERVIEW MIT **HIROMICHI TANAKA**

„Ein Teil des Teams arbeitet bereits am Add-on."

PC Games traf den Chef des **Final Fantasy XIV**-Teams, Hiromichi Tanaka, in Paris.

PC Games: In der Hintergrundgeschichte Eorzeas heißt es, dass die Stadtstaaten eine Allianz gebildet haben. Gibt es demnach keine Eroberungskämpfe mehr, die im elften Teil noch das PvP-Modell (Player versus Player) stellten?
Tanaka: Nein, die Hauptstädte sind nicht miteinander verfeindet. Aber es wird Städte geben, in denen Bestien beheimatet sind. Zum Verkaufsstart wird **Final Fantasy XIV** ein reines PvE-MMORPG (Player versus Environment, Anm. d. Red.), aber mit späteren Updates werden wir auch PvP-Kämpfe implementieren, die anders als in Teil 11 funktionieren und besser in den Spielablauf integriert sein werden.
PC Games: Unverändert scheinen hingegen Elemente wie Chocobos und Luftschiffe als Transportmittel. Sind diese Fortbewegungsmittel durch die neuen Teleporter mittlerweile nicht überflüssig?
Tanaka: Wir haben das Reisen durch die Teleporter zwar erleichtert, aber es gibt eine Nutzungsgrenze. Du kannst mit den Teleportern nicht beliebig von einem Punkt an jeden anderen in der Spielwelt springen. Insofern werden Chocobos und Luftschiffe wieder ein zentrales Mittel zur Fortbewegung sein. In den Städten gibt es zu diesem Zwecke auch Luftschiff-Häfen.
PC Games: Gibt es für Chocobos oder Luftschiffe noch weitere Funktionen außer als Fortbewegungsmittel? Wir denken da an Luftschiffkämpfe!
Tanaka: Über Luftschiffkämpfe haben wir noch nicht nachgedacht. Sicher ist aber, dass es zum Launch des Spiels noch gar keine Chocobos geben wird. Wir wollen, dass die Spieler die Spielwelt erst einmal zu Fuß erkunden und erfahren. Danach werden wir Stück für Stück weitere Elemente hinzufügen.
PC Games: Das klingt, als hätten Sie schon Add-ons in Planung. Können Sie darüber etwas erzählen?
Tanaka: Wie schon bei **FF XI** werden wir das Spiel alle paar Monate erweitern. Und ja, ein Teil unseres Teams arbeitet bereits am ersten Add-on. Mit den Erweiterungen wollen wir wirklich große Gebiete hinzufügen. Da handelt es sich um so große Datenmengen, dass wir sie auf Disc veröffentlichen müssen.
PC Games: Wird es sich bei diesen Gebieten um weitere Landstriche auf dem Kontinent Aldenard handeln? Oder sprechen wir hier von einer Größenordnung gänzlich neuer Kontinente?
Tanaka: Das Spiel wird bereits zum Verkaufsstart Landstriche enthalten, die noch nicht zugänglich sind. Diese werden wir nach und nach via Updates öffnen. Mit den Add-ons soll hingegen die Weltkarte erweitert werden.
PC Games: Ein großes Thema bei **Final Fantasy XI** war das Balancing. Das Solo-Spiel war nur schwer möglich und selbst mit einer guten Gruppe waren einige Bossfights eine Qual. Auf früheren Pressekonferenzen haben Sie immer wieder davon gesprochen, dass ein angepasstes Balancing ein wichtiger Punkt bei der Entwicklung des 14. Teils sei. Was können Sie uns diesbezüglich sagen?
Tanaka: Die Anpassung der Charaktere ist jetzt sehr viel flexibler. Das Balancing liegt diesmal also mehr beim Spieler selbst. Je nachdem, welche Fähigkeiten und welches Equipment du benutzt und kombinierst, kannst du dir einen Charakter erstellen, der doppelt oder dreimal so stark wie ein anderer gleichstufiger Charakter ist.
PC Games: Aber wie steht es dann um die Motivation überhaupt in Gruppen zu spielen? Wenn der eigene Charakter ohnehin viel stärker als der meiner Kameraden ist, dann bin ich nicht wirklich auf eine Party angewiesen. Gibt es besondere Boni oder Belohnungen für kooperatives Spiel?
Tanaka: Wenn du gegen die richtig dicken Brocken kämpfst, ist eine Party absolut unumgänglich, egal wie stark dein Charakter ist. Du wirst verschiedene Experten benötigen, die sich gegenseitig unterstützen. Außerdem werden sich nicht nur Spieler gruppieren, auch Monster treten jetzt vermehrt in Gruppen auf. Das läuft dann auf ein Party-versus-Party-Spiel hinaus.

man sich einen handfesten Eindruck verschafft hat. Wir warten daher gespannt auf den Start der Open-Beta-Phase, über die wir dann in der kommenden Ausgabe ausführlich berichten werden. Schon jetzt sind wir aber zuversichtlich, dass der Titel eine gute bis sehr gute Alternative für **WoW**-müde Online-Rollenspieler darstellt, die sich gerne auf eine tiefgehende Story einlassen.

Ein paar größere Fragezeichen hat die Anspielsession in Paris dennoch hinterlassen. Die Steuerung wurde 1:1 von der Controller-basierten PlayStation-3-Fassung des Spiels auf Maus und Tastatur übertragen und ist damit weit entfernt vom Bedienkomfort eines **WoW**. Dazu kommt, dass die Interaktion mit Objekten und NSCs unnötig kompliziert gelöst ist. Unglücklicherweise erstreckt sich das Tutorial gerade mal auf den ersten Kampf im Spiel und entlässt neue Recken dann ohne weitere Einstiegshilfe in die umfangreiche Spielwelt. Hier besteht noch gewaltiger Nachbesserungsbedarf. ❑




„Viel besser als Final Fantasy XI, aber das war ja auch zu erwarten!"

Wolfgang Fischer

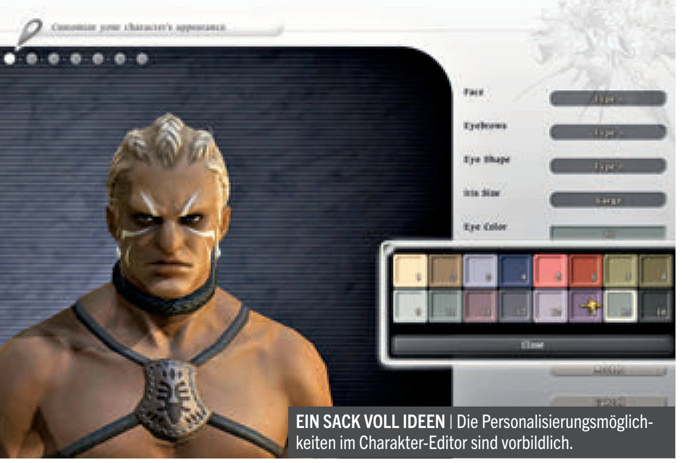
Schon die kurze Zeit, die wir mit **FF XIV** verbringen durften, machte klar: Square Enix hat sich für den zweiten MMORPG-Abstecher der Erfolgsserie viel vorgenommen. Das fängt beim aufwendigen Helden-Editor an und wird bei den hübschen, liebevoll gestalteten Umgebungen und Monstern richtig deutlich. Wie komplex Charakterentwicklung, Kämpfe und Spielablauf letztlich werden, lässt sich anhand des bisher Gespielten noch nicht sagen. Und schon gar nicht, wie Square Enix sich das hochlevelige Endgame des Spiels vorstellt. Dazu kommt, dass die Japaner **Final Fantasy XIV** einsteigerfreundlicher als den Vorgänger machen wollen, aber davon ist bisher noch nicht viel zu sehen. Vor allem das Tutorial müssen die Entwickler gewaltig erweitern!

GENRE: Online-Rollenspiel
ANBIETER: Square Enix
ENTWICKLER: Square Enix
TERMIN: 30. September 2010

EINDRUCK **GUT**



HANDWERKER | Ein Schmied stellt einen Gegenstand her, während er von einem anderen Spieler bejubelt wird.



EIN SACK VOLL IDEEN | Die Personalisierungsmöglichkeiten im Charakter-Editor sind vorbildlich.

Anzeige



Komplett-PC für Spieler

PCG-PC Editors Choice 1

Beim schnelllebigen PC-Markt ist es nicht immer einfach, den Überblick zu behalten. Die Redakteure aus der Hardware-Abteilung haben sich daher zusammengesetzt und den aus ihrer Sicht optimalen Preis-Leistungs-PC für Spieler zusammengestellt.

Rechner aus Discountmärkten haben immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Anders sieht es beim PCG-PC Editors Choice 1 aus, denn hier wissen Sie bereits vor dem Kauf genau, welche Komponenten verbaut wurden, wie schnell der Rechner arbeitet und wie laut das Gerät ist. Natürlich wurde der PC-Games-PC speziell auf PC-Spieler abgestimmt. Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 829 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 899 Euro erwerben. ❑

PCG-PC EDITORS CHOICE 1

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/pc-editors-choice1
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	AMD Phenom II X4 965
Grafikkarte	Radeon HD 5770
Mainboard	Gigabyte GA-MA770T-UD3
Festplatte	Western Digital WD5000AAKS 500 GB
Speicher	4 GB DDR3-1333 (Kit)
Netzteil	Cooler Master Silent Pro M500
CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3
Gehäuse	Thermaltake Element T VK90001N2Z
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Praxistests	
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,7 Sone/33 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,8 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	105 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 192 Watt
Far-Cry-2-Benchmark	41,4 Fps im Durchschnitt
3D Mark 06	16.197 Punkte
3D Mark Vantage	P9.825
Preis ohne Betriebssystem	**€ 829,-***
Preis mit Windows 7**	**€ 899,-* (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 10.05.2010, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.

GEHÄUSE/BRENNER | Der LG-Brenner GH-22NS kommt im Thermaltake-Element-TVK90001N2Z-Gehäuse zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der AMD Phenom II X4 965 läuft mit 4 x 3.400 MHz und wird vom Cooler Master Hyper TX3 gekühlt. Zwei Gehäuselüfter befinden sich im PC.

FESTPLATTE | Die Samsung F3 HD502HJ mit 500 GByte ist schnell, leise und bietet ausreichend Platz.

DDR3-RAM | 4 GB DDR3-1333-Speicher werden im PCG-PC Editors Choice 1 verbaut.

GRAFIKKARTE | Eine Radeon HD 5770 mit 1.024 MiByte Speicher kommt in diesem PC zum Einsatz. Auch hier wird auf einen niedrigen Lärmpegel geachtet.

MAINBOARD | Beim Mainboard haben wir uns für das Gigabyte GA-MA770T-UD3 entschieden, das den Sockel AM3 unterstützt.

NETZTEIL | Das verwendete Cooler Master Silent Pro M500 bietet ausreichend Reserven. Dadurch dreht der Lüfter auch im 3D-Modus kaum hoch.



HINDERNIS | Geskriptete Ereignisse wie dieser einstürzende Leuchtturm sorgen für Abwechslung.

FEUERKRAFT | Mit der Maschinenpistole bringen Sie sogar Autos zum Explodieren.

UNBEWAFFNET | Die Nahkämpfe sind sehr dynamisch und flüssig animiert.

James Bond: Blood Stone

Von: Alexander Bohnsack

Ohne Filmvorlage, aber mit offizieller Lizenz schicken die Blur-Macher 007 auf eine gefährliche Mission.

Auf der Kinoleinwand dauert es noch eine Weile, bis es zu der Melodie, die so ziemlich jeder mitsummen kann, wieder heißt: „Mein Name ist Bond, James Bond." In der Zwischenzeit springt Activision gemeinsam mit dem Entwicklerstudio Bizarre Creations in die Bresche und präsentiert mit **James Bond: Blood Stone** ein neues Action-Spiel mit dem Doppelnull-Agenten in der Hauptrolle. Zwar durften wir noch nicht selbst die virtuelle Walther PPK in die Hand nehmen und mit 007 Missionen absolvieren. Aber während der Präsentation in London zeigte man uns ein zehnminütiges Video mit Spielszenen aus der Anfangssequenz des Abenteuers, das voraussichtlich im Herbst 2010 erscheint.

Das Video startet mit einer Szene, in der Bond seine Missionsbefehle per Funk erhält. Ein Terrorist namens Greco will einen Anschlag auf den G20-Gipfel verüben, der in Athen stattfindet. Bond springt aus einem tief fliegenden Transportflugzeug und landet per Gleitschirm auf der Yacht des Fieslings. Noch im Anflug kickt der Agent einen Wachmann über Bord und schleicht sich dann ins Innere der schwimmenden Terroristenzentrale. Wir sehen, wie der Mann mit der Lizenz zum Töten Gegner lautlos im sehr dynamisch wirkenden Nahkampf ausschaltet oder mit seiner schallgedämpften Dienstwaffe unauffällig aus dem Verkehr zieht.

Gegen Kontrahenten sucht der Geheimagent Deckung und setzt sich mit einer Maschinenpistole gekonnt zur Wehr. Dabei kommt ein Feature zum Einsatz, das Nick Davies, Design-Manager bei Bizarre Creations, die „Focus-Attacke" nennt. Man visiert in Zeitlupe Gegner an und neutralisiert sie anschließend in Echtzeit mit jeweils nur einem Schuss – **Splinter Cell: Conviction** lässt grüßen. Der Attacke eines schwer bewaffneten Hubschraubers, der die Yacht in ihre Einzelteile zerlegt, entkommt 007 mit einem Sprung ins Beiboot. Damit geht die Jagd nach Mr. Greco auf dem Wasser weiter.

Wir sehen schnelle Stunts, heftige Explosionen und wilde Schusswechsel. Wer **Ein Quantum Trost** gesehen hat, dem kommt die Inszenierung bekannt vor. Nach einer Karambolage geht es an Land mit Bonds aktuellem Dienstwagen – einem Aston Martin DBS – weiter.

Die Autos sehen sehr detailliert aus. Die Perspektive, in der man den Wagen steuern kann, wechselt in dem gezeigten Video mehrfach zwischen der Cockpit- und der Außenansicht hin und her. Hier hat man das Gefühl, die Verfolgungsjagd zu Beginn des letzten **Bond**-Streifens habe Pate für den Szenenablauf gestanden. Es kracht und scheppert, Autos fliegen durch bzw. in die Luft und Bonds fahrbarer Untersatz bekommt einige Schrammen. Mit der

DECKUNG | Bei Schießereien sucht Bond Schutz vor den gegnerischen Projektilen.



VERFOLGUNGSJAGD | Wie in den **Bond**-Filmen treiben Sie die Gegner mit dem Auto vor sich her.

INTERVIEW MIT **NICK DAVIES**

„Bond ist eine Ikone der modernen Popkultur“

PC Games: Was ist die größte Herausforderung an einem Spiel mit James Bond als Titelhelden?

Nick Davies: Fast jeder kennt James Bond. Er ist so etwas wie eine Ikone der modernen Pop-Kultur. Wenn man also ein Spiel über den bekanntesten Geheimagenten Ihrer Majestät macht, dann muss man sich an bestimmte Regeln halten, die in der Welt von 007 gelten: kein James Bond ohne exotische Orte, hübsche Frauen, Verfolgungsjagden mit schnellen Autos, Booten oder Fluggeräten, Schießereien und packende Nahkämpfe.



Nick Davies ist Design-Manager bei Bizarre Creations

PC Games: Gilt das auch für Computerspiele?

Nick Davies: Das und noch mehr: Bond vermeidet Opfer unter Zivilisten. Allerdings hat er keine Skrupel, seine Ziele durchzusetzen. Und die Personen, gegen die er vorgeht, haben es in der in Gut und Böse eingeteilten Welt verdient, eins auf die Mütze zu bekommen. Wenn man diese Grenzen akzeptiert, kann man mit Bond in einem Spiel ziemlich viel anstellen.

PC Games: Was erwartet den Spieler in **Blood Stone**?

Nick Davies: Zur Handlung kann ich noch nicht allzu viel verraten. In der Rolle des Agenten mit der Lizenz zum Töten soll der Spieler einen verschwundenen britischen Wissenschaftler aufspüren und zurückbringen. Dabei muss er eine Verschwörung aufdecken. Im Verlauf des Spiels macht man mit Bonds Dienstwagen Jagd auf Bösewichter, liefert sich mit den Schurken ein Katz-und-Maus-Spiel mit Motorbooten, dringt in Gebäude ein und kämpft sich mit Händen und Füßen oder Schusswaffen durch Gegnergruppen.

PC Games: Worauf seid ihr bei eurem Spiel besonders stolz?

Nick Davies: Auf das Tempo und die Story. Der Trailer, den man bis jetzt sehen kann, zeigt nur die Introsequenz – wie bei den **Bond**-Filmen haben auch wir eine actionreiche Einführung, die fast immer eine in sich geschlossene Geschichte darstellt. Die Grafik unterstreicht dieses Gefühl von Tempo und Dynamik noch.

Verfolgungsjagd endet auch das Video, das das Spielgeschehen zeigt.

Es lässt sich also schwer sagen, wie es sich anfühlt, wenn man selbst die Kontrolle über 007 übernimmt. Die einzelnen Figuren sehen aber recht gut aus. Die Nahkampfsequenzen kommen wuchtig herüber. Ob das aber am Videoschnitt oder am Spiel selbst liegt, bleibt offen. Zur Spiellänge gab es keine gesicherten Informationen. Das Gleiche gilt für die Boots- und Auto-Passagen. Immerhin sollen sie knapp 30 Minuten der Spielzeit in Anspruch nehmen. Ebenfalls bestätigt: Es wird einen Multiplayer-Modus für 16 Spieler geben, die sich zu Teams zusammenschließen und als Söldner oder Agenten aufeinander losgehen.

„Nicht kleckern, sondern klotzen“ lautete bei der Produktion von **Blood Stone** die Devise. Der aktuelle Bond-Darsteller Daniel Craig und Judi Dench, die Bonds Chefin M gibt, leihen im Spiel den Figuren ihr Gesicht. In der Originalfassung geben die Schauspieler ihren digitalen Abbildern auch ihre Stimmen. Für die Story war ein Bond-Veteran zuständig: Vor **Blood Stone** hat Bruce Feirstein an den Drehbüchern zu den Bond-Filmen **Goldeneye** und **Die Welt ist nicht genug** mitgearbeitet.

Den Titelsong „I'll take it all“ schmettert die Soul-Sängerin Joss Stone. Doch die Dame hört man nicht nur: Sie ist im Spiel auch zu sehen, denn sie leiht dem Bond-Girl Nicole Hunter ihr Gesicht. Damit **Blood Stone** ins Bond-Universum passt, hat man sich bei Bizarre Creations an die sogenannte Bond-Formel gehalten: exotische Orte, sexy Frauen, Action, Verschwörungen und eine Prise trockener Humor. Zudem hat man mit Eon Productions zusammengearbeitet. Die Firma ist seit 1962 für die Produktion der Bond-Filme zuständig und wacht über die Vermarktung der Lizenz zu James Bond.

Apropos Lizenz: Blood Stone wird allem Anschein nach kein Lizenz-Spiel im klassischen Sinn. Die Story basiert auf keinem der bisher erschienenen Filme. Zur Handlung wollte Nick Davies nur so viel verraten: Ein britischer Wissenschaftler verschwindet und der Spieler soll ihn in der Rolle von James Bond aufspüren. Wenn gemäß der **Bond**-Formel Action, sexy Frauen und Humor in ausreichender Dosis das Spiel würzen, könnte aus **James Bond: Blood Stone** mehr werden als nur ein Lückenfüller bis zum nächsten Kinoauftritt des Geheimagenten. ❑

„Action sowie Atmosphäre passen perfekt zu den Kino-Vorlagen!“



Alexander Bohnsack

Ich bin wegen **James Bond: Blood Stone** skeptisch. Auf der einen Seite sah das gezeigte Videomaterial der Spielszenen sehr vielversprechend aus: Action, Rhytmus und Atmosphäre scheinen zum modernen Stil der **Bond**-Filme zu passen. Der mitreißende Trailer und der temporeiche Mitschnitt machen einem den Mund schon wässrig – aber das sollen sie ja auch. Auf der anderen Seite ist es verdächtig, wenn ich während einer Präsentation mangels spielbarer Version keine eigenen Spieleindrücke sammeln kann. Viel Zeit bleibt den Entwicklern von Bizarre Creations und Publisher Activision jedenfalls nicht mehr, wenn das Spiel wie angekündigt schon im Herbst erscheinen soll.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Bizarre Creations
ANBIETER: Activision
TERMIN: Herbst 2010

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

BILDSCHÖN | Aufwendig gezeichnete Hintergründe entwickeln sich zu einem von Daedalics Markenzeichen.

SKEPTISCHES TEAM | Der Naturwissenschaftler Svensson misstraut der zeitreisenden Funkerin Fay.

A New Beginning

Von: Felix Schütz

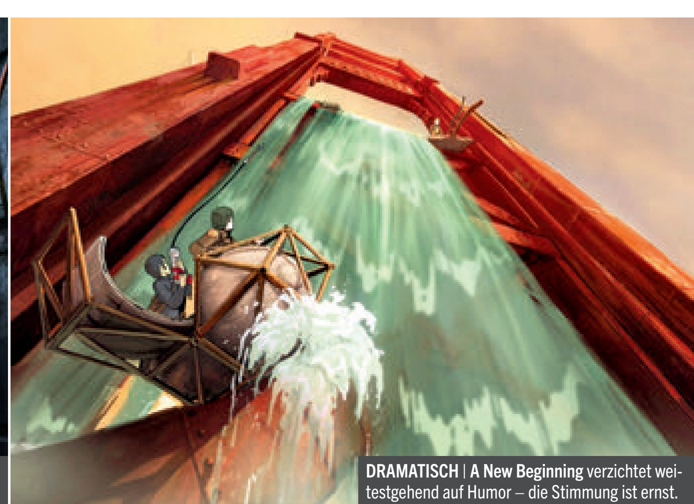
Daedalics neues Top-Adventure verspricht Tiefgang, Herz und eine wichtige Botschaft. Wir konnten es ausgiebig spielen.

Von Daedalic erwarten Adventure-Fans zu Recht eine Menge – immerhin hat sich das Team aus Hamburg mit **Edna bricht aus** und **The Whispered World** einen guten Ruf erarbeitet. Sein neues Projekt **A New Beginning** ist bereits seit Jahren in Entwicklung, Daedalic verschob es ein ums andere Mal, um den hochgesteckten Zielen gerecht zu werden. Nach einer langen Durststrecke ohne jegliche Information lassen die Entwickler nun endlich Fakten sprechen: Daedalic stellte der Presse eine weit fortgeschrittene Preview-Version zur Verfügung.

Beklemmend und ernst ist die Geschichte angelegt: **A New Beginning** erzählt von einer finsteren Zukunftsvision, in der die Menschheit kurz vor dem Untergang steht – der Planet wurde durch eine Umweltkatastrophe zugrunde gerichtet. Aus diesem Grund reist ein Forscherteam mit Zeitkapseln zurück in unsere Zeit, denn hier soll das Unheil abgewendet werden. Das Spiel beginnt jedoch in Norwegen an einer abgelegenen Hütte im Wald. Hier verbringt der zynische Naturwissenschaftler und einstige Idealist Bent Svensson seinen Ruhestand. Doch dann steht plötzlich die hübsche Zeitfunkerin Fay vor seiner Tür – sie ist die zweite spielbare Figur in **A New Beginning**. Fay erklärt Svensson freiheraus ihre wichtige Mission, denn um die Welt zu retten, braucht sie seine Forschungsarbeit, die sich mit der sauberen Erzeugung von Energie befasst. Um den Skeptiker zu überzeugen, erzählt sie ihm von ihrer turbulenten Reise durch die Zeit – und von den Dingen, die dabei fürchterlich schiefgingen. Diese Geschichte wird in den ersten Kapiteln mittles ausgedehnter Rückblenden erzählt, die Fay nach ihrem ersten, gescheiterten Zeitsprung zeigen: In den Trümmern der düsteren post-



BEWEGT | Die ordentlichen Animationen der Charaktere wurden von Hand gezeichnet.



DRAMATISCH | **A New Beginning** verzichtet weitestgehend auf Humor – die Stimmung ist ernst.



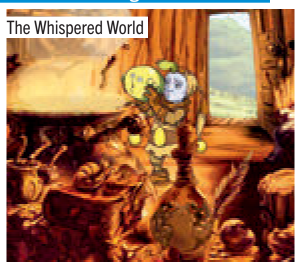
INTERAKTION | An vielen Hotspots darf man aus mehreren, individuellen Aktionsverben wählen.


KRITIKPUNKT | Vor allem die Dialoge zwischen Fay und ihrem Vorgesetzten Salvador fallen mitunter unglaubwürdig aus.

DAEDALIC ENTERTAINMENT

Das rund 60 Mann starke Hamburger Studio hat sich vor allem der Entwicklung und dem Vertrieb hochwertiger Adventures verschrieben.

Die ersten Erfolge als Entwickler



Im Sommer 2008 machte Daedalic zum ersten Mal auf sich aufmerksam: Das klassische Adventure **Edna bricht aus** überraschte mit einer verschrobenen Heldin und einer tragikomischen Geschichte – wir vergaben eine Wertung von 82 Spielspaßpunkten. Rund ein Jahr später veröffentlichte Daedalic dann das von Fans herbeigesehnte Adventure-Märchen **The Whispered World** (unsere Wertung: 85), das uns mit einer bittersüßen Geschichte und zwei wunderbaren Helden verzauberte. Obendrein bot das Spiel toll gezeichnete 2D-Grafik – die Hintergründe zählen bis heute zum Schönsten, was es im klassischen Adventure-Genre zu sehen gab.

Daedalic als Publisher & aktuelle Projekte

Neben seiner Haupttätigkeit als Adventure-Entwickler ist das Studio aber auch als Publisher aktiv. So brachten die Hamburger etwa die witzigen Independent-Abenteuer **Machinarium** und **Full Pipe** auf den Markt – beides sympathisch-schräge Spiele mit viel Herz und Verstand. Derzeit werkelt Daedalic vor allem an **Deponia**, einem weiteren aufwendigen Adventure im Comic-Stil. Parallel ist das Team auch mit der Lokalisation von Telltales Adventure-Serien **Wallace & Gromit** sowie **Tales of Monkey Island** beschäftigt. Nebenbei wagt Daedalic zudem einen kleinen Abstecher ins Strategiefach und bringt am 31. August 2010 eine PC-Fassung des witzigen Wii-Titels **Swords & Soldiers** in den deutschen Handel.



apokalyptischen Zukunft sucht die junge Frau nach einer Möglichkeit, ihre Reisekapsel wieder in Betrieb zu nehmen und ihre verschollenen Teammitglieder aufzuspüren. Mehr sei an dieser Stelle noch nicht verraten, außer dass **A New Beginning** zwischen all seinen Puzzles und Dialogen höchst unbequeme Fragen stellt: Richtet der Mensch seinen Planeten zugrunde? Ist es zu spät, um auf die drohenden Zeichen des Klimawandels zu reagieren? Das Spiel nimmt diese Themen ernst, will aber natürlich nicht nur belehren, sondern vor allem gut unterhalten – und das tut es.

Die Rätsel machen einen fairen Eindruck. Manche Aufgaben sind zwar durchaus knifflig und erfordern etwas kreatives Denken, doch die meisten Rätsel werden ausreichend erklärt, sodass wir nie in die Lösung schauen oder zu lange herumknobeln mussten. Egal in welcher Szene, die meisten Hotspots bergen mindestens zwei, oft sogar bis zu vier mögliche Aktionen. Dazu hält man die Maustaste über einem Interaktionsobjekt gedrückt, um ein Verbeninterface zu öffnen, das je nach Situation unterschiedliche Möglichkeiten bereithält. Trotz dieses klassischen Systems verzichtet Daedalic aber nicht auf Bedienkomfort: Eine gute Hotspotanzeige ist drin, das Inventar lässt sich ausblenden, Raumausgänge verlässt man flink per Doppelklick und Dialoge lassen sich wegklicken – da gibt's nichts zu meckern.

Eigenwillig und liebevoll ist die grafische Gestaltung: Die 2D-Optik gefällt mit einem hübschen Zeichenstil, der zwar nicht die Klasse von **The Whispered World** erreicht, aber trotzdem stimmungsvoll wirkt. Etwas schade: Auf Zoom-Effekte und eine Breitbilddarstellung auf 16:9-Monitoren haben die Entwickler verzichtet. Zwischensequenzen werden mit teilanimierten Comic-Bildern und Sprechblasen inszeniert – das wiederum passt gut ins grafische Gesamtbild. Die ernste Grundstimmung wird stark über den melancholischen, teils orchestralen Soundtrack transportiert und die meisten Sprecher in unserer Preview-Version blieben uns positiv in Erinnerung. Zwar werden weder Grafik noch Sound neue Akzente im Genre setzen, doch das muss auch gar nicht sein – **A New Beginning** hat mit seiner spannenden Handlung und guter Spielbarkeit nämlich auch so schon reichlich Potenzial. ❑



COMIC | Zwischensequenzen sind mit teilanimierten Bildern und Sprechblasen in Szene gesetzt.

„Spannendes Thema in schöner Umsetzung – da freue ich mich drauf."

Felix Schütz



Natürlich ist **A New Beginning** schlussendlich keine Revolution, sondern „nur" ein Adventure der guten alten Schule. Aber genau diese Art von Spielen hat Daedalic einfach drauf: Schon nach wenigen Spielminuten merkt man, dass in dieses Abenteuer viel Zeit, Kreativität und Liebe geflossen sind. Gerade die erwachsene Handlung wirkt schön unverbraucht und auch die Rätsel in den ersten Spielstunden haben einen guten Eindruck hinterlassen. Nur manche Dialoge fand ich etwas unglaubwürdig, die Reaktion mancher Charaktere konnte ich nicht ganz nachvollziehen. Doch darüber kann ich hinwegsehen – Hauptsache, es gelingt Daedalic, die spannende Story bis zu einem packenden Finale weiterzuspinnen!

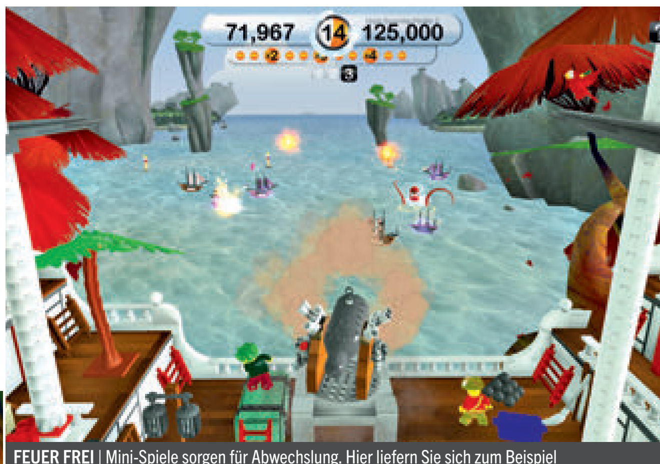
GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
ANBIETER: Daedalic/ Deep Silver
TERMIN: 8. Oktober 2010

EINDRUCK **SEHR GUT**

Lego Universe

Von: Stefan Weiß

Raus aus dem Kinderzimmer und ab in die Weiten der MMO-Welt. Unser erster Ausflug in die Beta-Phase der Spielzeugsaga war spaßig!



FEUER FREI | Mini-Spiele sorgen für Abwechslung. Hier liefern Sie sich zum Beispiel eine zünftige Seeschlacht. Natürlich alles kindgerecht und mit dem für Lego-Spiele typischen Humor gewürzt.



AFFENTHEATER | Im Knorrigen Wald sollen wir einen Gorilla besiegen – keine leichte Aufgabe, da der Bursche ordentlich auszuteilen vermag!



BEIM KLABAUTERMANN | Von vielen Kindern gebaut – das große Piratenschiff! In **Lego Universe** können Sie es mit Ihrer Figur betreten.

Wer kennt sie nicht, die bunten Plastiksteinchen und Figuren, mit denen Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen, um die tollsten Dinge zu basteln – Piratenschiffe, Ritterburgen, Weltraumraketen und vieles mehr. Und genau diese kindliche Fantasie ist in Gefahr, sie wird von einem finsteren, bösen Wirbelsturm bedroht – dem Maelstrom. Jedenfalls erzählt das die Geschichte in **Lego Universe**, dem ersten Mehrspieler-Online-Spiel, in dem Sie als Lego-Minifigur jede Menge spannende Abenteuer erleben.

Vielseitigkeit und Kreativität haben in der Welt von Lego einen hohen Stellenwert – das gilt auch für die Online-Variante. So gibt es beispielsweise viele witzige Mini-Spiele zu entdecken. Auto-Rennen mit selbstgebastelten Lego-Flitzern oder ein kniffliger Hindernis-Parcours, den es in Bestzeit zu überwinden gilt. Darüber hinaus finden sich aber auch klassische MMO-Aufgaben, etwa bestimmte Gegenstände besorgen oder eine feste Anzahl Gegner besiegen. Das Online-Spiel verknüpft dabei geschickt bekannte MMORPG-Elemente mit aus den bisherigen Lego-Spielen vertrauten Knobel- und Jump&Run-Einlagen. Zum Lohn hagelt es neben Erfahrungspunkten und Münzen auch haufenweise digitale Legosteinchen. Damit können Sie auf dem Grundstück Ihrer Figur nach und nach ein gemütliches Lego-Heim erschaffen. Der gestalterische Aspekt im Spiel nimmt einen großen Stellenwert bei **Lego Universe** ein. Das Ziel der Entwickler ist nicht, etwa am Online-Rollenspiel-Thron eines **World of Warcraft** zu rütteln, sondern vielmehr kindgerechten Spielspaß zu bieten, der jedoch auch Erwachsene in seinen Bann zu ziehen vermag.

Unser erster Besuch in der derzeit laufenden Closed-Beta-Phase machte schon mächtig viel Spaß. Nachdem man sich seine Wunschfigur aus einer Vielzahl an angebotenen Steinchen für Kopf, Ober- und Unterkörper erstellt hat, reist man auch schon in die erste von vielen Lego-Welten. Wir haben uns den Knorrigen Wald etwas näher angeschaut. Das dortige Dschungel-Setting ist knuffig in Szene gesetzt. Finstere Lego-Piraten lauern den Helden auf, schon bald ist man in wilde Kämpfe verstrickt. Anstelle eines Klassen- oder Levelsystems setzt **Lego Universe** auf vier Fraktionen, die Ihrer Figur zusätzliche Fertigkeiten und bessere Ausrüstung spendieren. Im Laufe des Spiels dürfen Sie sich einer dieser Fraktionen anschließen. So stellen etwa die Wächter wahre Kampfspezialisten dar, während die Allianz besonders kreative Bautechniken beherrscht. Ein Rufsystem sorgt dafür, dass Sie in Ihrer Fraktion aufsteigen können. Die einzelnen Fähigkeiten der Fraktionen sollen sich vor allem im Gruppenspiel bemerkbar machen. ❑

„Schöner Ausflug in die eigene Kindheit, man möchte weiterspielen!" *Stefan Weiß*



Eine richtig schöne Idee, den Bastel- und Kreativfaktor der Legosteinchen in eine kunterbunte MMO-Welt einzubauen, in der man unbeschwert seiner Fantasie freien Lauf lassen kann. Das quietschbunte Lego-Universum sieht zudem gut aus und lädt zum ausgiebigen Erkunden ein. Was sich primär an eine junge Zielgruppe richtet, gefällt aber sicher auch jung gebliebenen Erwachsenen. Der größte Vorteil gegenüber den echten Legosteinchen: Man muss sein digitales Kunstwerk hinterher nicht wegräumen! Allerdings gestaltet es sich bisher nicht ganz einfach, mit den vielen bunten Steinchen zu hantieren. Auch die beste Maussteuerung schafft es nun mal nicht, Hände und Finger zu ersetzen.

GENRE: Online-Actionspiel
ANBIETER: Warner Bros. Interactive
ENTWICKLER: Netdevil
TERMIN: 26.10.2010

EINDRUCK **GUT**

TEST 09/10

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Ist unter die Nebenerwerbs-Hoteliers gegangen:
Und was soll ich sagen: Der Laden brummt.
Freut sich auf den anstehenden Urlaub:
Phase 1 wird in **Starcraft 2: Wings of Liberty** investiert, in Phase 2 guck ich mir den Arbeitsplatz von Sonny Crockett an.
Ich packe meinen Gamescom-Koffer und nehme mit:
Waldlauf-erprobte Walking-Schuhe – unentbehrlich! Ohne die Dinger fallen einem abends die Füße ab …

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



Erbärmlich:
Da haben wir endlich kunterbunte Bilder auf der Teststartseite – und ich habe nur dieses schmierige Grinsefoto zu bieten.
Glücklich:
Die neue Platte von Avenged Sevenfold ist so wie erhofft: Ein Meisterwerk!
Hoffentlich:
Wird die Gamesom so gut, wie die Planungen vermuten lassen. Haufenweise Termine mit coolen Branchenkollegen und berühmten Entwicklern – yeah!

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Brutzelt …
… am liebsten den ganzen Tag mit seinem neuen Spielzeug, einem Weber-Grill, alle Köstlichkeiten der BBQ-Küche.
Nutzte …
… seinen einwöchigen Urlaub, um eine schmackhafte „Bacon Bomb" mit drei Stunden Garzeit zuzubereiten.
Entdeckte …
… dass es trotz des ganzen **Starcraft 2**-Hypes Spaß macht, erst noch mal den Vorgänger durchzuspielen.

Robert Horn
Redakteur



Hat noch nicht:
Starcraft 2 gespielt. Irgendwie fehlt mir die Zeit. Ach und das Spiel auch. Na, es läuft ja nicht weg.
Hat dafür:
Liegengebliebenes gespielt. Wie zum Beispiel **Just Cause 2** und **Call of Juarez: Bound in Blood**. Ja, der Hang geht zur Zerstörung.
Freut sich:
Über die schicken Fotos auf dieser Seite. Schön bunt. Und viel besser als die grauen Trauerweiden-Bilder von früher.

Felix Schütz
Redakteur



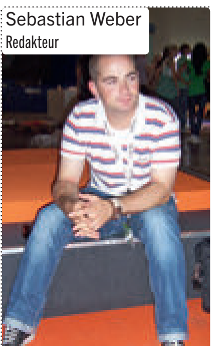
Will nix mehr hören von:
Starcraft 2. Tolles Spiel, aber nach dem Test-Marathon mit Hunderten Screenshots, 15 Minuten Video und gefühlten tausend Seiten bin ich erst mal bedient. Danke nochmal, Chef.
Ist restlos begeistert von:
Limbo für Xbox 360. Wunderbares, kleines Spiel!
Hat große Erwartungen an die Gamescom:
Letztes Jahr gab's ein nettes Treffen mit dem kultigen Tim Schafer. Wer wohl diesmal mit mir schmusen wird?

Christian Schlütter
Volontär



Hasst …
… seit einem unfreiwilligen Aufenthalt im Rahmen des **HoMM 6**-Events den urlangweiligen und total verbauten Pariser Flughafen Charles de Gaulle. Öde!
Mag …
… seinen neuen Sandwich-Toaster. Lecker!
Hört …
… den **Supernatural**-Soundtrack! Yeah!
Braucht …
… Urlaub! Und Urlaub vom Urlaub! Und Urlaub vom Urlaub vom Urlaub! Böh!

Sebastian Weber
Redakteur



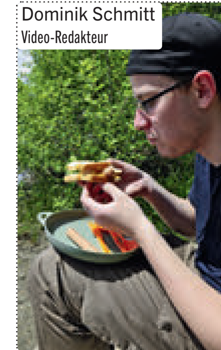
Zählt die Tage:
Bis zu seinem Urlaub Anfang September. Kurz nach der Gamescom endlich mal wieder ausschlafen. Juhu!
Hört seit Neuestem:
The Gaslight Anthem – danke Last.fm für diesen Tipp.
Schwitzt:
Auf dem eigenen, kürzlich erstandenen Crosstrainer. Der Aufbau war schwieriger als bei jedem IKEA-Produkt.
Hat es nicht geschafft:
Inception im Kino zu sehen. Werde wohl auf die Blu-ray warten.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Ist beruhigt:
Weil **SC2** seine hohen Erwartungen erfüllen konnte.
Ist genervt:
Weil er auf die Zerg noch so lang warten muss.
Ist angefressen:
Weil der TÜV und er nicht dieselbe Meinung bezüglich Highjacker haben.
Ist glücklich:
Weil die lange Grillsaison nur wenig Fehltage hatte.
Ist verzweifelt:
Weil er nie so richtig weiß, was er hier reinschreiben soll.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Kann nicht ...
... **Starcraft 2** mit hohen Details spielen.
Neidet daher...
... den Kollegen ihre neuen Spielerechner.
Überredet folglich ...
... seine Freundin, doch das Notebook mit der potenteren Grafikkarte zu kaufen.
Zehrt ...
... immer noch von seinem Urlaub. Die Würstchen links waren übrigens grauenhaft.
Grüßt ganz herzlich ...
... die Moni und die restliche Familie Rehm!

Alexander Bohnsack
Redakteur



Verpasste:
Das Firmen-Sommerfest, weil er sich an diesem Tag in London herumtrieb, um sich tolle Autos, ein neues **James Bond**-Spiel und die liebreizende Soul-Sängerin Joss Stone anzuschauen – auch nicht schlecht.
Verabschiedet sich:
Endlich – zwei Wochen Urlaub wollen genossen werden. Deshalb noch schnell meine Artikel fertiggestellt und den Kollegen Glück für die Gamescom gewünscht.

Florian Stangl
Chefredakteur Online



Siedelt jetzt online:
Nach **Lord of Ultima** kommt der nächste Browsergame-Zeitfresser. Der Ersteindruck ist $§%&$%&"$§!§"&$&/§! [Zensiert. Die Beta ist Closed, die Infos vertraulich]
Ist im Starcraft-2-Fieber:
Allerdings bezogen auf den Editor. Der ist fantastisch und hat meinen Ehrgeiz geweckt, eine Tower-Defense-Mod zu basteln. Wenn ich nur mehr Zeit hätte …
Heute:
Fiese Eigenoptik statt Retro-Pixel-Charme (siehe Foto).

Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Ist gespannt …
… auf **Guild Wars 2** und **Batman: Arkham City**. Beide machen bisher einen wahnsinnig guten Eindruck. Ich kann's kaum erwarten.
Schaut derzeit …
… mal wieder **Lost**. Bin irgendwann in der vierten Staffel hängen geblieben. Jetzt geht's von vorne los.
Freut sich schon jetzt …
… auf seinen zweiwöchigen Toskana-Urlaub Ende September. Daumen drücken, dass das Wetter mitspielt.

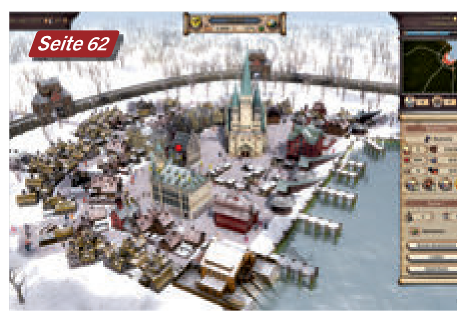
TOP-THEMEN

ACTION
MAFIA 2



ENDLICH | Immer wieder wurde es verschoben, letztlich zog sich die Entwicklung fast acht Jahre hin. Hat sich die lange Wartezeit aber tatsächlich gelohnt oder kann **Mafia 2** die hohen Erwartungen nicht erfüllen? Das klärt unser Test.

WIRTSCHAFTSSIMULATION
PATRIZIER 4



WIEDER AUFERSTANDEN | Kalypso haucht einer alten deutschen Spielemarke neues Leben ein. Ob **Patrizier 4** allerdings in Zeiten von **Anno 1404** und **Die Siedler 7** mit der Konkurrenz mithalten kann?

STRATEGIE
STARCRAFT 2

Seite 68

ERFOLG | Innerhalb von wenigen Tagen nach der Veröffentlichung kann sich Blizzard bereits auf die Schultern klopfen: **Starcraft 2** ist schon jetzt erfolgreicher, als sein Vorgänger es in zwölf Jahren war. Ob zu Recht, das erfahren Sie in unserem Test.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

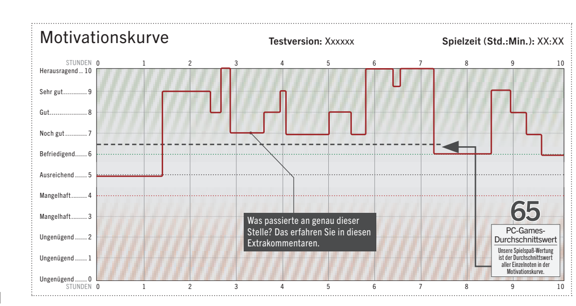
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 108.

Patrizier 4

Von: Christian Schlütter

Nach Tropico schafft es Kalypso wieder, einem Klassiker neues Leben einzuhauchen!

Wann haben Sie zum letzten Mal eine gute Wirtschaftssimulation gespielt, die nichts mit Fußball zu tun hatte? Wenn Sie sich nicht daran erinnern können, brauchen Sie sich nicht zu grämen. Die Auswahl im einstigen deutschen Hoheitsgebiet unter den Subgenres ist klein geworden.

Patrizier 4 lässt den Glanz alter WiSims jetzt neu erstrahlen. Gaming Minds' Erstlingswerk ist nicht perfekt, aber ein zugängliches, gut aussehendes und unterhaltsames Spiel geworden.

Das Spielgeschehen hält sich eng an die früheren, nun mittlerweile über zehn Jahre zurückliegenden Teile der Serie. Sie starten als kleiner Händler im Lübeck der Hansezeit. Zunächst steht Ihnen nur ein Kontor, ein Schiff und etwas Geld zur Verfügung. Sie erwerben also einige Güter und verschiffen diese in eine Stadt, die mehr dafür bezahlt, als Sie ausgegeben haben. Entwickler Gaming Minds hat für **Patrizier 4** ein dynamisches Wirtschaftssystem entworfen, das zu den reizvollsten Eigenschaften des Spiels gehört. Kaufen Sie in einer Stadt also große Mengen einer Ware an, steigt der Preis, da das Gut dort langsam knapp wird. Liefern Sie allerdings Unmengen derselben Ressource an einen Handelsplatz, fällt der Preis dramatisch.

Zudem wird die Gewinnspanne durch zahlreiche weitere Faktoren beeinflusst. Jede Stadt produziert zum Beispiel ab Spielbeginn bestimmte Waren, leidet aber gleichzeitig Mangel an anderen. Lübeck kann mit Eisenwaren dienen, muss Fleisch aber teuer importieren. Au-

DIE WICHTIGSTEN FRAGEN BEANTWORTET

Von wegen Klassiker, ich kenne die Serie noch nicht einmal!

Dann sind Sie wahrscheinlich zu jung. Die **Patrizier**-Serie gehört zu den wichtigsten Vertretern unter den deutschen Wirtschaftssimulationen. Die Teile 1 und 2 wurden 1992 beziehungsweise 2000 von Ascaron entwickelt.

Wenn es nur zwei Teile gab, warum heißt das neue Spiel Patrizier 4?

Aufschwung der Hanse, die Erweiterung zum zweiten Teil der Serie, wurde international als **Patrizier 3** verkauft, deshalb wird der neue Teil jetzt weltweit unter dem Titel **Patrizier 4** vermarktet.

Wer programmierte den vierten Teil?

Das Gütersloher Studio Gaming Minds entwickelte **Patrizier 4**. Dort arbeiten viele ehemalige Ascaron-Mitarbeiter, die schon **Patrizier 2** produziert haben. Außerdem unterhält das Studio enge Kontakte zur Fan-Community.

Muss ich zum Spielen online sein?

Nein. Sie geben einfach einen Keycode ein, um das Spiel zu starten. Falls Sie online sind, können Sie zusätzlich Ihr Spiel mit einem optionalen Kalypso-Konto verbinden. Dazu müssen Sie lediglich Ihre E-Mail-Adresse und ein Passwort eingeben. Das Spiel lässt sich komplett offline spielen.



AUFSTIEG | Dem Ausbau der Stadt (hier: der Dom) zuzusehen, macht einen Heidenspaß.

STADTRUND | Im späteren Spielverlauf dürfen Sie die Stadtmauern selbst erweitern.

WINTERLANDSCHAFT | Fällt Schnee, legt er sich auch ansehnlich auf die Dächer der Stadt.

NATURGEWALT | Heftige Stürme auf offener See können Ihre Handelsschiffe zerstören.

KONKURRENZ | Ihre Gegner beschweren sich in kleinen Filmchen über Ihren Aufstieg.

ßerdem ist die hübsch gestaltete Nordeuropakarte, auf der Sie Ihre Geschäfte tätigen, in acht große Regionen eingeteilt, in denen jeweils ein spezielles Gut produziert wird, das in den anderen Bereichen gar nicht herstellbar ist. Deutschland bietet Bier an, Russland glänzt mit dicken Fellmänteln.

Durch Ihre Handelstätigkeit erlangen Sie in jeder Stadt einige Bekanntheit. Liefern Sie Waren an, die in der Siedlung zuvor nicht vorhanden waren, steigt Ihr Ansehen. Ab einer gewissen Reputationsstufe kaufen Sie im Gildenhaus der Stadt neue Rechte hinzu. So wird Ihnen zugestanden, Gebäude zu bauen oder die regionale Ware zu produzieren. Rohstoffe wie Getreide oder Hanf vor Ort herzustellen, drückt den Preis und steigert gleichzeitig Ihr Ansehen, da Sie für neue Arbeitsplätze sorgen. Gleichzeitig errichten Sie Brunnen, Plätze und Wohnhäuser. Hier kommt bei **Patrizier 4** tatsächlich so etwas wie **Anno**-Feeling auf. Dieser Teil des Spiels ist sehr gut gelungen.

Bauen können Sie grundsätzlich in jeder Stadt, in der Sie ein Kontor unterhalten. In diesem Gebäude stellen Sie auch einen Verwalter ein, der die An- und Abverkäufe automatisiert. Eine echte Erleichterung! Allgemein bemüht sich Gaming Minds um leichte Zugänglichkeit des Spiels. Gebäude richten sich beim Platzieren selbst aus, Straßen werden automatisch angelegt und das Erstellen von Handelsrouten ist dank Drag&Drop-Verfahren sehr viel komfortabler geworden als noch in den Vorgängern.

Trotzdem stören einige Details an der Benutzeroberfläche des Spiels. So können Sie zum Beispiel die Geschwindigkeit, mit der die Zeit voranschreitet, nicht ändern, solange Sie ein Menü geöffnet haben. Sie müssen also das Handelsfenster zunächst schließen und dann die Zeit heruntersetzen, um in Ruhe Waren hin- und herschieben zu können.

Auf der Stadt- und der Europakarte scrollen Sie, indem Sie die Maus an die Bildschirmränder führen. So weit, so normal. Allerdings



NEUBAU | Ganz spät im Spiel dürfen Sie auch eigene Hansestädte von Grund auf neu gründen.



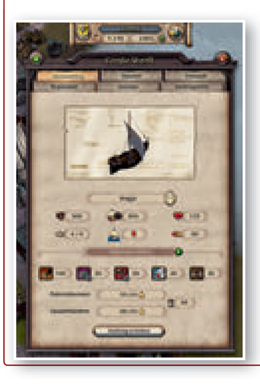
KAIMAUER | Dreh- und Angelpunkt jeder Stadt ist der Hafen, in den Ihre Schiffe einlaufen.

NICHT AUSGEREIFT: DIE SEESCHLACHTEN

Schon bei unserer Sneak Peek im letzten Monat hatten die Testspieler Bedenken ob der etwas trägen Seeschlachten.

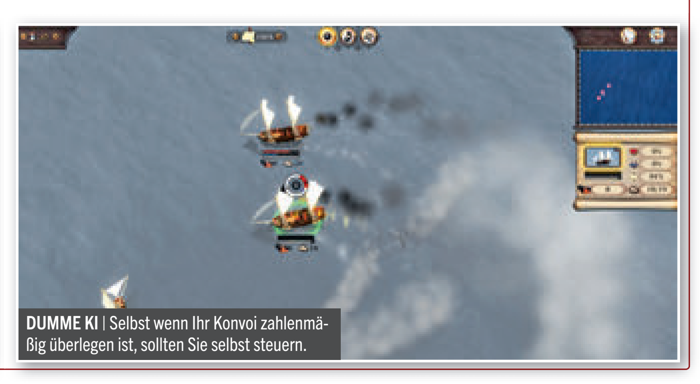
Gegenüber den früheren Teilen ist der Bau von Kriegsschiffen und die Ausstattung mit Matrosen komfortabler geworden. Sie brauchen dafür lediglich das Menü unten links. Gaming Minds hat sich zudem sichtlich Mühe gegeben, die Seeschlachten seit der Sneak Peek noch zu verbessern. Es ist nun sehr viel klarer, wann ein Schiff feuern kann und wie viel Zeit bis zum nächsten Schuss noch vergeht.
Allerdings bleiben einige Makel. Der automatische Kampf resultiert zu oft in einem Debakel, auch wenn Ihre Schiffe eigentlich überlegen sein müssten. Der manuelle Kampf hingegen läuft nach wie vor zu träge ab. Selbst wenn Sie die Spielgeschwindigkeit hochsetzen, dauert es sehr lange, bis sich ein Sieger auf See herauskristallisiert. Während dieser Zeit haben Sie zudem zu wenig Einfluss auf den Schlachtverlauf. Sie dürfen lediglich die Munitionsart und den Anfahrtswinkel festlegen sowie das Ziel auswählen. Zwar können Sie selbst steuern und feuern, die meiste Zeit über erledigt das die künstliche Intelligenz jedoch automatisch. Etwas mehr Dynamik in den Kämpfen hätte **Patrizier 4** gut gestanden. Auch der Einfluss der Kapitäne auf den Schlachtverlauf bleibt relativ undurchsichtig. Und meistens ist es ziemlich unnötig, mit spezieller Munition auf Segel oder Mannschaft zu zielen, denn Sie müssen danach sowieso das gesamte Boot zerstören. Trotzdem ist der Seekampf eine nette und fordernde Dreingabe im Spiel.

+ Schöne Abwechslung vom Handel
- Oft zu langatmige Kämpfe
- Ausgang der automatischen Schlachten schlecht vorhersehbar





SCHLAGSEITE | Ist Ihr Kahn getroffen, schlagen Flammen und Rauch aus dem Rumpf.



DUMME KI | Selbst wenn Ihr Konvoi zahlenmäßig überlegen ist, sollten Sie selbst steuern.

funktioniert das nicht, wenn ein Menü am Bildschirmrand aufgeklappt ist. Und das ist sehr oft der Fall. So scrollen Sie die meiste Zeit mit den WASD-Tasten.

Während Sie Geld scheffeln, schreiten Sie in der Kampgane mit kleinen Aufträgen voran. Ihnen werden so nach und nach die Feinheiten des Spiels beigebracht. Reichtum anzuhäufen ist nämlich dank automatisierter Handelsrouten und moderatem Schwierigkeitsgrad nicht allzu schwer. Nach einer Weile können Sie sich deshalb auf die politische Karriere konzentrieren. Sie eröffnen Kontore in den verschiedenen Hansestädten, mehren Ihren Ruhm und bauen die Orte zu blühenden Handelszentren aus. Mit steigendem Einfluss können Sie den Stadtrat auch zu großen Bauprojekten wie einem Dom oder einer Universtät überreden. In Ihrer Heimatstadt dürfen Sie sogar zum Bürgermeister aufsteigen, was Ihnen alle Fäden in die Hand gibt.

Natürlich bekommen Sie nicht nur Rechte, sondern auch Pflichten. Im Hinterland jeder Stadt sitzt ein Landesherr, der von Zeit zu Zeit Forderungen stellt. Erfüllen Sie diese nicht, wird der Adlige mit einer Armee angerauscht kommen, um den Stadtsäckel zu plündern. Als Bürgermeister können Sie zur Verteidigung Geschütztürme aufstellen. Großen Einfluss auf die Kämpfe nehmen Sie aber nicht. Die Auseinandersetzungen mit dem Landesherrn dienen also eher als nette Dreingabe denn als vollwertiges Feature.

Einen weit größeren Teil des Spiels nimmt da schon der Seekampf ein, der leider nicht ganz so gut gelungen ist wie der Rest des Spiels. Treffen Sie auf Piraten oder greifen selbst als Freibeuter Handelsschiffe an, lässt Ihnen das Spiel die Wahl zwischen automatischem und manuellem Kampf. Lassen Sie die künstliche Intelligenz den Ausgang der Schlacht berechnen, kommt es aber immer mal wieder zu seltsamen Ergebnissen. So verlieren Sie, obwohl Ihre Flotte eigentlich hätte überlegen sein müssen oder es wird angezeigt, dass Sie verloren haben, der Feind wird aber trotzdem ausgelöscht und Ihre Schiffe bleiben nur leicht beschädigt zurück – hier muss ein Patch her.

Greifen Sie hingegen selber in die Schlacht ein, wird die Begegnung auf See schnell zur Geduldsprobe. Zwar können Sie Anfahrtswinkel und Munition Ihrer Kähne selbst festlegen und theoretisch auch feuern, wann Sie wollen. Den ganzen Rest erledigen die Pötter allerdings selbst. Sprich: Die meiste Zeit sehen Sie den elend langsamen Koggen, Kraiern und Schniggen dabei zu, wie Sie umeinander kreisen und ab und an einen Schuss abgeben. Trotzdem ist der Seekampf eine nette Abwechslung.

IM DETAIL: DIE EXPEDITIONEN

Eine sehr coole Idee sind die Expeditionen in den Mittelmeerraum. Wir sagen Ihnen, wie diese funktionieren:

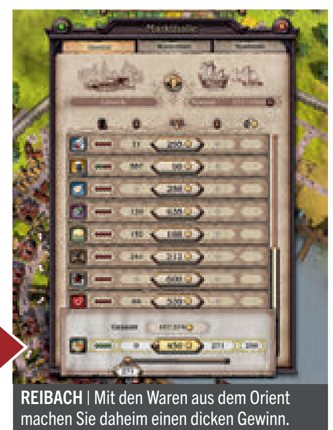
Zunächst einmal benötigen Sie einen ausreichend großen Konvoi und einen erfahrenen Kapitän. Ist Ihr Ruf hoch genug, erwerben Sie dann bei der Gilde das Recht, Expeditionen auszurichten. **Auf einer Karte** des Mittelmeerraums wählen Sie dann eine Region aus, die es zu erkunden gilt. Mit Glück entdecken Sie einen Zielhafen und kehren mit Schiffen voller Gewürze, Stoffe oder Wein heim und machen damit in Nordeuropa einen Riesengewinn.



MITTELMEER | Zu Beginn ist diese Karte leer. Hier haben wir schon vier Häfen entdeckt.



STARTSCHUSS | Auf der Hansekarte schicken Sie Ihren Konvoi auf die Expedition.



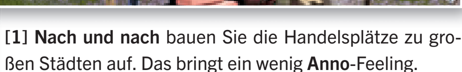
REIBACH | Mit den Waren aus dem Orient machen Sie daheim einen dicken Gewinn.

DER STADTBAU

Wie bei einem Aufbau-Strategiespiel können Sie auch in Patrizier 4 die einzelnen Städte mit neuen Gebäuden ausstatten. Und so geht es:

Welche Gebäude Sie genau in einer Stadt bauen können, hängt hauptsächlich von Ihrer Reputation ab. Zunächst bekommen Sie Zugriff auf grundlegende Bauten wie Lager- und Wohnhäuser sowie kleine Produktionsstätten. Spieler mit gutem Ruf dürfen bald auch die ortsspezifische Ware (in Lübeck zum Beispiel Bier) selbst herstellen und so die Preise drücken.
Nach einer Weile steigen Sie zum Bürgermeister auf und können ab diesem Zeitpunkt die Sondergebäude wie eine Universität (erforscht neue Technologien) oder ein Spital (verhindert einen Ausbruch der Seuche) errichten. Alle Gebäude geben Sie beim örtlichen Baumeister in Auftrag. Das eigentliche Platzieren geht leicht von der Hand. Dieser Teil des Spiels ist gut gelungen.





[1] **Nach und nach** bauen Sie die Handelsplätze zu großen Städten auf. Das bringt ein wenig **Anno**-Feeling.

[2] **Außerhalb der Stadtmauern** legen Sie Produktionsbetriebe an. Je mehr Sie selbst herstellen, desto billiger kaufen Sie eine bestimmte Ware ein.

[3] **Innerhalb der Stadt** errichten Sie vermietbare Wohnhäuser als sichere Einnahmequelle.

- ➕ Bauen geht leicht von der Hand, nicht zu kompliziert
- ➕ Hat deutlichen Einfluss auf den Spielverlauf
- ➖ Bauzeiten manchmal etwas lang

In Anbetracht der geringen Teamgröße hat Gaming Minds ein recht gut aussehendes Spiel entworfen. Die Gebäude und Schiffe sind ansprechend und glaubwürdig gestaltet, Wettereffekte wie Schnee und Regen legen sich wunderbar animiert über das Land. Die Übersichtskarte glänzt mit Retro-Charme, genügt aber auch modernen Ansprüchen. In der oberen linken Bildschirmecke erscheinen zudem für besondere Ereignisse kleine Videos, die das Geschehen auflockern. Dort tauchen auch Ihre Gegner immer mal wieder auf, um Sie mit kecken Sprüchen zu reizen oder Warnungen auszusprechen.

Dank guter Vertonung hören sich die Kontrahenten in den verschiedenen Regionen auch wirklich unterschiedlich an. Das schafft Atmosphäre. Auch Ihr Onkel, der Ihnen immer wieder Anweisungen gibt, bekam einen passenden Sprecher spendiert. In puncto Musik müssen Sie hingegen Abstriche machen.

Die leisen Fanfaren- und Fagottklänge halten sich im Hintergrund. Vielmehr hören Sie ständig das Klimpern von Geld, wenn Ihre Schiffe in den Häfen Handel treiben. Das Geräusch treibt Sie, so beruhigend der damit zusammenhängende Geldsegen auch ist, mit fortschreitender Spieldauer langsam, aber sicher in den Wahnsinn.

Die Kampagne ist in weiten Teilen zu leicht geraten. Schnell hat man ein funktionierendes Handelsnetz und braucht sich um Geld keine Sorgen mehr zu machen. Zum Glück haben die Entwickler für das freie Spiel Schwierigkeitsgrade für Profis eingebaut, in denen Sie auch negative Einflüsse wie zugefrorene Häfen, Seuchen und Stürme beachten müssen. Dort macht es dann auch Sinn, alle Handelsrouten einzeln zu überwachen und per Feinjustierung den ein oder anderen Dukaten mehr herauszuschlagen.

Alte Fans der Serie werden zudem schmerzlich einen Mehrspieler-Modus vermissen. **Patrizier 4** ist ein reines Singleplayer-Spiel. Vielleicht baut Gaming Minds diesen in eine mögliche Erweiterung ein. ❑



AUFBAU OST | Wie ihre realen, mittelalterlichen Vorbilder wachsen die Städte konzentrisch.

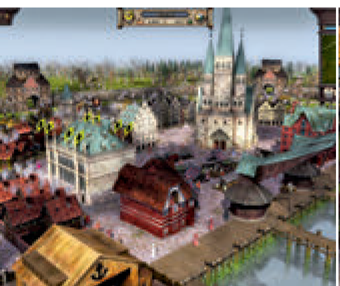
MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter

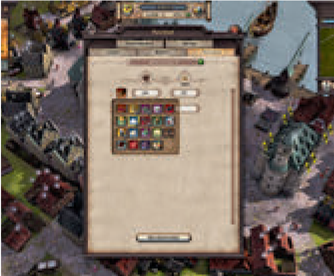


„Willkommen daheim, Wirtschaftssimulation!"

Der oft gezogene Vergleich zu **Anno 1404** ist aus zweierlei Gründen nicht fair. Zum einen hat Related Designs für **Anno** weitaus mehr Geld und Mannstärke zur Verfügung als das kleine Gütersloher Studio Gaming Minds. Und zum anderen handelt es sich bei **Anno** um ein Aufbau-Strategiespiel, bei **Patrizier 4** aber um eine waschechte Wirtschaftssimulation. Und auf diesem lange vernachlässigten Gebiet macht das Spiel seine Sache sehr gut. Es macht Spaß, die beste Handelsroute herauszufinden und Warenpreise miteinander zu vergleichen. Ich habe mich sogar selbst einige Male dabei ertappt, dass ich Warenkreisläufe auf einen Notizblock kritzelte wie damals bei **1869: Hart am Wind**. Trotzdem wird **Patrizier 4** nicht allen alten Händlern gefallen. Denn auf normalem Schwierigkeitsgrad fällt der Aufbau einer funktionierenden Handelsdynastie eindeutig zu leicht, zumal sich mit dem angehäuften Geld auch politische Ämter erkaufen lassen. Außerdem dürfen die angesprochenen Interface-Fehler in der heutigen Zeit einfach nicht mehr vorkommen. Trotzdem: **Patrizier 4** macht vieles richtig, erhält den Flair des Originals und lässt auch Unbedarfte nicht außen vor. Prima!



1 **ALLER ANFANG** | **Patrizier 4** hält die Lernkurve flach. Zu Beginn sind die Aufgaben übersichtlich und werden gut erklärt. So fällt auch Neulingen der Einstieg leicht.



2 **HILFE** | Mit fortschreitender Spieldauer legen Sie mehr und mehr Handelsrouten an. Ein Kontorverwalter hilft Ihnen, in den einzelnen Städten den Überblick zu behalten.

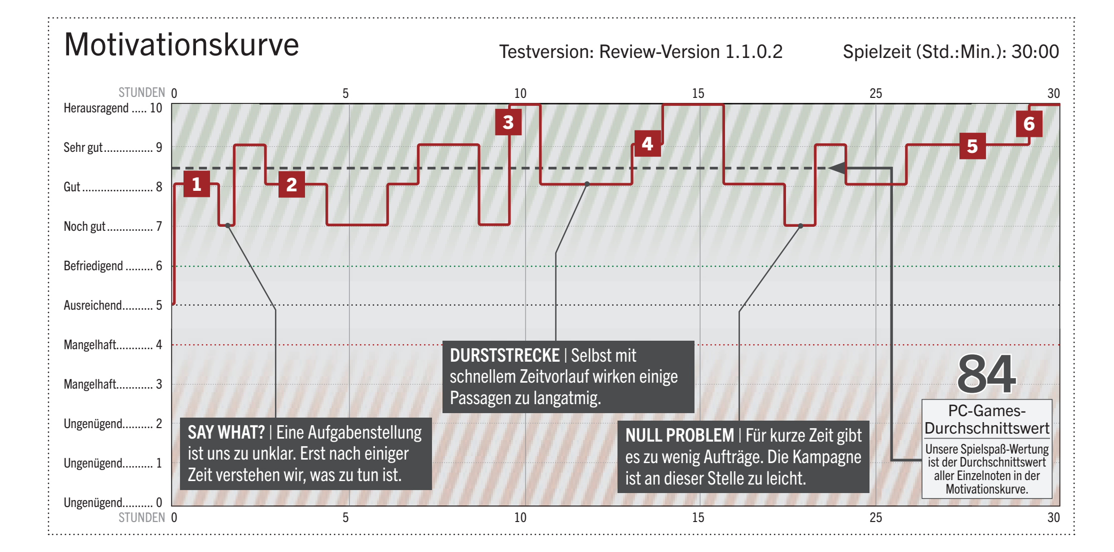


3 **BELOHNUNGEN** | Das lokale Reputationssystem fungiert als prima Motivationshilfe. Mit steigendem Ansehen dürfen Sie immer neue Privilegien in den Städten freischalten.



ANSCHAULICH | Den Status Ihrer Stadt sehen Sie nicht nur an Symbolen, sondern auch am allgemeinen Aussehen der Siedlung. Das Grün zeigt hier eine Seuche an.

4 **AUFGABEN** | Nach einigen Stunden Spielzeit läuft der Laden. Sie haben einige stete Einnahmequellen und können sich auf Experimente einlassen. Gleichzeitig bringt **Patrizier 4** neue Herausforderungen in Form von Piraten oder, wie hier, einer örtlichen Seuche.



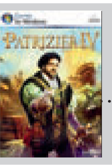


5 **BAUHERR** | Mit steigendem Ansehen bekommen Sie in den Städten immer mehr Einfluss und können Bauprojekte wie den Ausbau der Kirche zu solch einem stattlichen Dom anstoßen. Gleichzeitig scheffeln Sie Geld mit Produktionsbetrieben und der Vermietung von Wohnhäusern.



6 **WAHLABEND** | Gegen Ende der Kampagne steigen Sie zum Bürgermeister von Lübeck auf. Damit sind die Herausforderungen aber noch nicht am Ende. Sie müssen dann die Aufgaben der Hanse und des Landesfürsten erfüllen. **Patrizier 4** bleibt spannend.

PATRIZIER 4



Ca. € 45,-
2. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Gaming Minds
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keycode-Abfrage. Zusätzlich können Sie sich ein Kalypso-Konto anlegen. Dies ist aber keine Pflicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kein **Anno**-Niveau, aber hübsch gestaltete Städte und schicke Wettereffekte
Sound: Die Musik ist beliebig, die Sprachausgabe hingegen überzeugt. Einige Sounds nerven.
Steuerung: Einige Probleme mit dem Interface-Design, ansonsten ordentliche Maussteuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 2 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1000/Geforce 6
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo 2,6 GHz, 2 GB RAM, Radeon X1900/ Geforce 7900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die Seekämpfe sind eher mit **Schiffeversenken** vergleichbar. Gewalt ist nicht zu sehen. Als Handelsgüter gibt es Met, Bier und Wein.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten knapp 25 Stunden mit der komplett lauffähigen Vorschau-Version und testeten die Review-Version dann noch einmal mehrere Tage auf Herz und Nieren. Abstürze traten nicht auf. Auch grobe Bugs kamen uns nicht unter.

PRO UND CONTRA

- \+ Fängt das Flair der Vorgänger ein
- \+ Hübsche, zweckmäßige Grafik
- \+ Dynamisches Wirtschaftssystem
- \+ Gut umgesetzer Stadtbau, der lange Zeit unterhält
- \+ Viele verschiedene Waren
- \+ Handelsrouten lassen sich leicht erstellen, Gebäude fix platzieren
- \+ Gutes Intro, witzige kleine Videos
- \+ Motivierende Expeditionen
- \+ Gute deutsche Sprachausgabe
- − Kampagne zu kurz beziehungsweise zu leicht
- − Einzelspieler-Modus präsentiert keine wirkliche Geschichte
- − Interface-Probleme (Karten-Scrollen, Zeiteinstellung etc.)
- − Manueller Seekampf lässt zu wenig Möglichkeiten und ist zu öde
- − Musik nur Standardkost
- − Einige Sounds nerven schnell
- − Kein Mehrspieler-Modus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

Von: Felix Schütz und Christian Schlütter

Mit toller Spielbarkeit und grandioser Inszenierung erfüllt Starcraft 2 mühelos die enormen Erwartungen.







STARKER AUFTRITT | Raynors Schiff, die Hyperion, landet wild ballernd mitten in einer Zerg-Invasion. Sequenzen wie diese werden oft direkt in der Spielgrafik inszeniert.

Starcraft 2: Wings of Liberty



Blizzard kennt wenig Bescheidenheit: Über Jahre hinweg schürte die kalifornische Kult-Schmiede eine riesige Erwartungshaltung an **Starcraft 2: Wings of Liberty**. Mit einem unfehlbaren Mix aus bewährtem Gameplay, professionellen Multiplayer-Modi und vielseitiger Kampagne versprach das Echtzeitstrategiespiel nichts weniger zu werden als ein Meisterwerk.

Blizzard erreicht sein Ziel, denn das Spiel erfüllt tatsächlich die meisten der hohen Erwartungen. Schwächen – obwohl vorhanden – findet man eher im Detail. Besonders schön: Obwohl der traditionelle Mehrspieler-Modus für die meisten **Starcraft**-Fans sicherlich den Kern des Spiels darstellt, ist doch die Einzelspieler-Kampagne das eigentliche Highlight.

Es gibt kaum ein zweites Strategiespiel, dass seine Geschichte so spannend inszeniert wie **Starcraft 2: Wings of Liberty**. Zwischen den Einsätzen protzen die Entwickler etwa mit atmosphärischen Filmsequenzen und unterhaltsamen Gesprächen. Klischeehaft raubeinige Dialoge und eine dicke Portion Pathos wechseln sich mit ruhigen und auch vielen witzigen Momenten ab – so was gab's bislang im Genre noch nicht. Allerdings ist **Wings of Liberty** nur der erste Teil einer Trilogie – die nächsten beiden Teile **Heart of the Swarm** und **Legacy of the Void** wird Blizzard erst in den kommenden Jahren veröffentlichen. Daher ist das Ende des Spiels auch nicht abgeschlossen und einige Fragen bleiben ungeklärt – das ist kein echter Kritikpunkt, soll aber jenen Spielern als Warnung dienen, die eine vollständige Handlung erwarten.

Die Story wird aus Sicht der Terraner erzählt und setzt Jahre nach dem **Starcraft**-Add-on **Brood War** ein. In ihrem Zentrum steht der Held Jim Raynor, ein gebrochener, aber sympathischer Widerstandskämpfer, der sich gegen die terranische Regierung auflehnt. Eine spannende Geschichte, die aber etwas schlep-

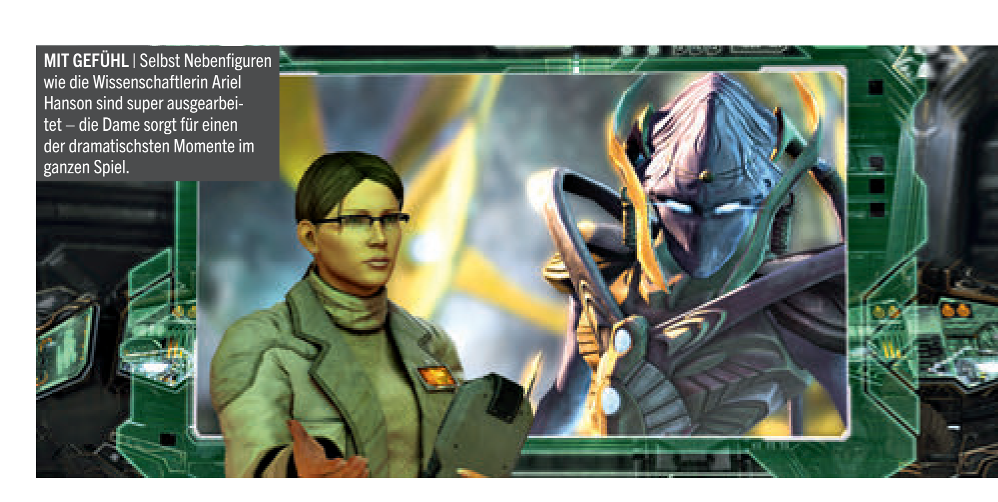
MINI-FAQ: WICHTIGE FRAGEN

Starcraft 2 erscheint als Trilogie? Was hat's damit auf sich?
Wings of Liberty ist nur das erste von drei **Starcraft 2**-Spielen. Blizzard arbeitet bereits an den Nachfolgern **Heart of the Swarm** und **Legacy of the Void**. **Wings of Liberty** umfasst nur die Terraner-Kampagne, doch im Mehrspieler-Modus können Sie auch die Zerg und Protoss spielen.

Gibt es einen Kopierschutz oder eine Online-Aktivierung?
Um **Starcraft 2** zu starten, müssen Sie Ihren CD-Key online unter Ihrem Battle.net-Account registrieren. Ein Weiterverkauf ist nicht möglich.

Muss ich zum Spielen ständig online sein?
Nach der Online-Aktivierung können Sie die Singleplayer-Kampagne auch in einem Offline-Modus spielen. In dem Fall werden Ihrem Profil allerdings keine Achievements und Statistiken gutgeschrieben.

Wurde die deutsche Version für die Freigabe ab 12 Jahren gekürzt?
Nein, die deutsche Fassung ist komplett ungeschnitten.



MIT GEFÜHL | Selbst Nebenfiguren wie die Wissenschaftlerin Ariel Hanson sind super ausgearbeitet – die Dame sorgt für einen der dramatischsten Momente im ganzen Spiel.

ABWECHSLUNGSREICHE MISSIONEN

Die Einzelspieler-Kampagne von Starcraft 2 ist etwas Besonderes: viel Story, exklusive Einheiten und Upgrades, Missionsauswahl, Entscheidungsmomente und noch mehr. Ihre vielleicht größte Stärke ist aber ihre Vielfalt – die insgesamt 29 Missionen sind sehr abwechslungsreich!



HELDEN IM EINSATZ | Raynor und drei Gefährten steigen tief in eine Zerg-Höhle hinab. Hier müssen Sie gezielt die Spezialfähigkeiten der Helden verwenden und taktisch vorgehen, ähnlich wie in **Dawn of War 2**. Super gemacht!



ABFAHRT | Ein Konvoi rollt auf einer vorgegebenen Strecke eine Straße entlang, Sie müssen ihn eskortieren. Hier ist Tempo gefragt!



INFERNO | Von links mäht eine Flammenwalze über die Karte – der Spieler muss seine Basis regelmäßig weiter nach rechts versetzen. Spannend!



VIEH | Alle Einsätze bieten Nebenmissionsziele, für die man Credits und Forschungspunkte verdient. Tötet man etwa diesen Zerg-Brutalisken, erhält man einen Zerg-Forschungspunkt.

pend in Fahrt kommt. Erst nach mehreren Missionen spannt Blizzard einen weiteren, interessanteren Handlungsbogen rund um eine unheilvolle Protoss-Prophezeiung und die Rückkehr der bösartigen Zerg – allesamt Themen, die **Wings of Liberty** zwar anschneidet, aber nicht vollständig aufklärt.

Anders als im Vorgänger oder in **Warcraft 3** gibt es diesmal nicht nur eine sture Missionsabfolge, sondern man hat auch zwischen den Levels etwas zu tun. Die meisten der 29 Einsätze folgen nämlich nicht streng aufeinander. Vielmehr hat der Spieler die Wahl, welchen Auftrag er als Nächstes angehen will. Für viele Missionen gibt's Credits, Forschungspunkte und neue Einheiten als Belohnung, mit denen man seine Armee aufrüsten darf. Dazu integrierte Blizzard eine motivierende, neue Spielebene: Zwischen den Missionen darf man mit Raynor über sein Raumschiff marschieren, die Innenräume erkunden, Dialoge mit NPCs führen und Konsolen benutzen, an denen man Einheiten und Gebäude aufrüstet. Mehr zu diesem coolen System erfahren Sie im Extrakasten „Zwischenspiel" auf der nächsten Seite!

Doch trotz dieser Neuerungen ist das Planen ganzer Feldzüge – etwa wie in **Empire: Total War** – auch in **Starcraft 2** nicht möglich, das Gefühl von echter spielerischer Freiheit kommt daher nicht auf. Nur an drei Stellen in der Kampagne muss der Spieler zwischen zwei folgenschweren Aufträgen wählen – das ist zwar spannend und cool, wirkt sich aber auch nicht auf die Haupthandlung aus. Somit verläuft auch die **Starcraft 2**-Kampagne ähnlich linear wie in vergleichbaren Strategiespielen – sie kaschiert es nur besser.

Die größte Stärke der Einzelspieler-Kampagne ist ihre enorme Abwechslung. Anders als im Vorgängerspiel hat sich Blizzard hier für jede einzelne Mission ein eigenes Konzept überlegt – kein Auftrag gleicht dem anderen! Zu den Highlights der Kam-



PLANUNG | Oft darf der Spieler zwischen mehreren Missionen wählen. Für viele Einsätze gibt's Credits oder neue kampagnenexklusive Einheiten als Belohnung.

ÜBERBLICK: DAS IST NEU IN STARCRAFT 2

- **Spannender Trilogie-Auftakt:** Die Kampagne von **Wings of Liberty** bildet den ersten Teil einer epischen Trilogie. Das Spiel ist reich an dramatischen Zwischensequenzen, gelungenen Dialogen und interessanten Charakteren.
- **Fortschritt:** Zwischen den Missionen führen Sie Dialoge, kaufen Upgrades, betreiben Forschung, wählen Ihre nächste Mission aus und heuern Söldner an. Die moderne Kampagne bietet so deutlich mehr als nur eine lineare Missionsabfolge.
- **Upgrade-Systeme:** Im Laufe der Kampagne darf man Truppen und Gebäude mit zahlreichen Upgrades individuell verbessern und sie so an den eigenen Spielstil anpassen.
- **Toller Editor:** Das mitgelieferte, mächtige Tool bietet bastelfreudigen Spielern enorme Freiheiten: Nicht einfach nur neue Maps, sondern sogar Action-, Knobel- oder Rollenspiele lassen sich damit umsetzen!
- **Battle.net 2.0:** Blizzards neue Online-Plattform bietet Community-Funktionen, Achievements, Ranglisten und ein robustes Matchmaking-System. Es wird in allen künftigen Blizzard-Titeln Verwendung finden.
- **3D-Grafik:** Die triste 2D-Optik des Vorgängers ist guter und flüssiger 3D-Grafik gewichen. Erstmals in einem Blizzard-Spiel werden viele Zwischensequenzen aufwendig in Echtzeit berechnet.

ZWISCHENSPIEL: AN BORD DER HYPERION

Nach jeder Mission findet Raynor sich an Bord seines Raumschiffs, der Hyperion, wieder. Dort kann er, ähnlich wie in einem Adventure, vier Räume besuchen. Eine zentrale Spielebene, die die Kampagne stark aufwertet!

Die Schiffsmesse **1** ist einer der vier erforschbaren Räume – die anderen sind das Labor, das Arsenal (eine Art Waffenkammer) und die Schiffsbrücke. In der Schiffsmesse befinden sich jede Menge Hotspots, die man per Klick untersucht. Oft trifft man hier auf NPCs, mit denen man unterhaltsame Dialoge führen kann. Links im Bild befindet sich auch ein Spielautomat, an dem man die nett gemachte Vertikal-Ballerei **The Lost Viking** **2** spielen darf. Außerdem hält sich hier ein Söldner-Verwalter auf – bei ihm sucht man sich in einem schlichten Menü **3** neue Söldner für seine Armee aus. Diese Spezialsoldaten stehen dann in allen weiteren Einsätzen zur Verfügung. Da sie aber sehr teuer sind, lohnen sie sich allenfalls auf den zwei höheren Schwierigkeitsgraden.



NEWSFLASH | An diesem Bildschirm darf man nach jeder Mission Nachrichtensendungen verfolgen, die viele Details zum Spieluniversum vermitteln. Obendrein sorgen die zwei zankenden Moderatoren für einen kräftigen Schuss Humor. Schöne Idee!

UPGRADES UND FORSCHUNG

Trotz aller Dialoge und Story-Elemente liegt der Kern der Hyperion-Spielebene woanders: Im Arsenal befindet sich eine Konsole, an der man seine freigespielten Einheiten und Gebäude aufwerten darf **4**. Denn für fast jede geschaffte Mission gibt's einen Batzen Credits aufs Konto, und das braucht man dringend für diese essenziellen Upgrades, von denen es pro Einheit und Gebäude jeweils zwei Stück gibt. Feuerfresser erhalten beispielsweise einen erweiterten Schussradius, Sanitäter heilen effizienter und Bunker stecken mehr Schaden weg. Der Spieler kann sich allerdings niemals alle Upgrades leisten und muss daher gut überlegen, welche am besten zu seinem Spielstil passen – ein sehr simples, aber auch motivierendes System!

Kniffliger wird's im Labor, wo sich eine weitere Konsole befindet – diesmal eine für enorm wichtige Forschungsupgrades **5**. Denn in den meisten Aufträgen gibt's optionale Nebenmissionsziele, für deren Erfüllung der Spieler oft Protoss- oder Zerg-Forschungspunkte verdient. Die Mühe lohnt sich! Denn hat man erst mal genügend Punkte gesammelt, darf man in zwei Forschungsleisten eine von zwei möglichen Technologien freischalten – die andere Erfindung ist danach dauerhaft gesperrt. Diese Forschungen reichen von zusätzlichen Lufteinheiten über effizientere Vespingas-Fabriken bis hin zu völlig neuen Bodenfahrzeugen. All das sind coole Ergänzungen, die es ausschließlich im Einzelspieler-Modus gibt!



BRANDNEU | Viele Einheiten, Gebäude und Upgrades findet man nicht im Mehrspieler-Modus, denn die gibt's ausschließlich in der Kampagne. Hier haben wir im Zerg-Forschungsbaum die neuen Flammenwerfertürme freigeschaltet, die bestens dafür geeignet sind, Massen von Zerg abzuwehren.

pagne zählt etwa ein Auftrag auf einem Planeten, der von einer nahen Supernova verbrannt wird. So arbeitet sich eine riesige Flammenwalze langsam von links nach rechts über die Karte, der Spieler muss zügig seine Basis versetzen und sparsam mit Rohstoffen umgehen, um das Missionsziel am rechten Kartenrand zu erreichen. In einem anderen Einsatz ist es die Aufgabe des Spielers, mehrere Züge zu überfallen, die in regelmäßigen Abständen über die Karte rollen. Und in einer weiteren Mission gilt es, bei Nacht eine Zombie-Invasion abzuwehren, während man sich bei Tage aus seiner Basis wagt, um die Brutstätten der Monster auszuräuchern. Diese Vielfalt garantiert, dass man sich in jeder Mission auf neue Umstände einstellen muss, klassische Bau- und Vernichtungsaufträge sind eher selten.

Bei allem Lob für die Kampagne fallen aber auch manche Punkte negativ auf: Selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist **Wings of Liberty** etwas zu leicht, meist hat der KI-Gegner keine Chance. Profi-Strategen wählen lieber gleich die Stufe „Schwer"! Erst hier kommen die gelungenen Upgrade-Systeme und die vielfältigen Einheiten richtig zur Geltung, die etwa 16 Spielstunden fallen somit deutlich spannender aus. Wer mag, kann auch jede Mission beliebig oft wiederholen, um andere Schwierigkeitsstufen auszuprobieren oder etwa weitere Achievements freizuschalten.

Die größte Stärke der Kampagne – ihre Abwechslung – ist auch eine ihrer Schwächen. Denn Blizzard hat dermaßen viele Ideen in die Missionen gepackt, dass der Eindruck entsteht, die Entwickler wollen den Spieler möglichst schnell zum nächsten Einsatz scheuchen. Daher fallen viele Missionen sehr kurz aus, die meisten Karten schafft man locker in unter 30 Minuten. Gab es im ersten **Starcraft** noch ausgedehnte Eroberungsmissionen, sucht man diese hier vergebens. Auch

UNTERGANG | Das Finale der Protoss-Minikampagne erlebt man als cool konzipierte, aber schwach präsentierte Massenschlacht.

BRILLANT | Die in Echtzeit berechneten Filmsequenzen sind großartig umgesetzt und tragen viel zur dichten Atmosphäre bei.

VIELFALT | Keine Mission gleicht der anderen: Hier überfallen wir feindliche Züge der terranischen Liga.

kommt die gute Feind-KI, die wir in Skirmish-Partien beobachtet haben, während der Kampagne kaum zum Einsatz – Blizzard vertraut vielmehr auf Unmengen an Skripts, um die Missionen genau durchzukomponieren. Zudem spielt fast jeder Einsatz auf einem neuen Planeten oder einer neuen Station, sodass man nie das Gefühl hat, einen zusammenhängenden Feldzug zu leiten. Nur gegen Spielende muss man mehrere aufeinanderfolgende Missionen auf einem Planeten absolvieren – und prompt fühlt sich dieser Teil der Kampagne etwas spannender an als der Großteil davor. Natürlich ist all das Kritik auf hohem Niveau, doch ein paar ausgedehntere Einsätze hätten es insgesamt ruhig sein dürfen.

Obwohl Wings of Liberty nur die Terraner-Kampagne umfasst, bietet das Spiel auch einige Protoss-Missionen. Und die hat Blizzard geschickt in die Handlung eingeflochten: Nach ein paar Spielstunden wird eine Filmsequenz abgespielt, in der Raynor vom Protoss-Templer Zeratul einen Kristall erhält. Darin sind Zeratuls Erinnerungen gespeichert und Raynor kann diese in Form von vier Missionen nacherleben. Der Spieler entscheidet dabei selbst, wann er einen Protoss-Einsatz erledigen will. Die vier Missionen bieten eine willkommene Abwechslung, da man mit neuen Einheiten hantieren und frische Gegnertypen bekämpfen darf. Zudem erfährt man hier erstmals von einer neuen Bedrohung im **Starcraft**-Universum, die für die nächsten beiden Spiele von großer Wichtigkeit ist. Umso enttäuschender ist es da, dass Blizzard ausgerechnet diese dramatischen Ereignisse in konservativen Ingame-Sequenzen inszeniert: Die Protoss-Minikampagne wird zwar mit einem genialen Rendervideo eingeleitet, doch danach gibt es nur Monologe in schlichter Spielgrafik.

Technisch ist Spiel natürlich so geschliffen und poliert, wie man es von Blizzard gewohnt ist: Abstürze waren sehr selten und Ruckler konnten wir auf halbwegs zeitgemäßer Hardware nicht ausmachen. Die Technik mag nicht hypermodern sein und gegen ein modernes **Total War** regelrecht angestaubt wirken, doch dafür ist sie rund und ausgereift: Die Engine stellt Massen an Truppen, zahllose schicke Waffeneffekte, geschmeidige Animationen und per Physikberechnung veredelte Explosionen flüssig dar. Noch schöner als die gute Spielgrafik sind die in Echtzeit berechneten Filmsequenzen: Scharfe Texturen, rasante Schnitte, stimmige Beleuchtung, fein ausgearbeitete Charaktere – die Qualität dieser Inszenierung ist wegweisend für sämtliche Strategiespiele.

Doch die Technik zeigt im Detail auch kleine Mängel: Das Speichersystem etwa machte im Test anfangs noch Fehler, etwa wenn Spielfortschritte nicht korrekt festgehalten wurden – hier lieferte Blizzard schnell einen Patch nach. Auch lassen sich die Tastatur-Hotkeys nicht umbelegen: Wer es gewohnt ist, die Kamera mit den Tasten W, A, S und D zu steuern, muss sich umstellen. Doch Kritikpunkte wie diese sind verzeihlich – denn **Starcraft 2** ist letztendlich ein randvolles Spielspaßpaket, das nicht nur im Mehrspieler-Modus begeistert, sondern auch mit seiner Kampagne neue Akzente setzt. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Nicht perfekt, aber schon sehr nahe dran."

Starcraft 2 hat – wen wundert's? – eingeschlagen wie eine Ghost-Rakete und dabei die meisten Erwartungen erfüllt oder übertroffen. Auch ich hatte das Spiel lange Zeit herbeigesehnt – und bin wirklich sehr zufrieden. Natürlich: Die Story ist (noch) kein Meisterwerk und Innovationen sind rar gesät, doch das ändert nichts an der Tatsache, dass sich künftige Strategiespiele an dieser Kampagne messen müssen: Wie Blizzard hier seine Geschichte inszeniert, den Charakteren Profil verleiht und den Spieler ständig mit neuen Upgrades und Einheiten lockt, das ist schon ein großer Wurf fürs Genre. Ich hätte mir zwar ein cooleres Story-Finale erhofft, doch Blizzard hebt sich hier wohl noch einiges für den zweiten und dritten Teil auf. Mir soll's recht sein – immerhin habe ich ja noch den starken Editor und den Multiplayer, um mich bis dahin prima zu beschäftigen.



AUFTAKT | Das Spiel beginnt vergleichsweise schwach: Nach einem bekannten Intro – es ist der Teaser-Trailer von 2007 – absolviert man nur ein paar extrem kurze, kinderleichte Aufträge. Das hat nur wenig mehr Spannung als ein besseres Tutorial.



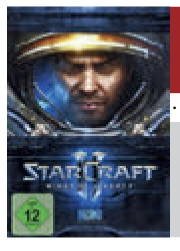
HIGHLIGHT | Es geht los: Die Zerg greifen unsere Basis an, wir wehren die Angreifer ab. Besonders cool: eine dramatische Filmsequenz, in der sich die Hyperion eine Luftschlacht mit Mutalisken liefert!



WECHSEL | Nach einer herrlich vorgerenderten Videosequenz spielen wir die erste Protoss-Mission: Als Templer-Held Zeratul arbeiten wir uns Stück für Stück durch eine von Zerg verseuchte Höhle. Prima!



UNTERHALTSAM | Obwohl die Story zwischendurch kleine Durchhänger zeigt, bleiben die Missionen so abwechslungsreich wie am Anfang. Hier stehen wir einen extrem mächtigen Thor-Kampfroboter.



Starcraft 2: Wings of Liberty (Einzelspielertest)

Preis: Ca. € 50,–
Termin: 27. Juli 2010
Publisher: Blizzard Entertainment

Entwickler: Blizzard Entertainment
(Diablo 2, Warcraft 3, Starcraft, World of Warcraft)
Genre: Echtzeitstrategie

GRAFIK

Die Spielgrafik ist zwar recht polygonarm und viele Texturen wirken verwaschen, doch das ist angesichts des erstklassigen Designs locker zu verschmerzen: Jede Einheit ist fein animiert, die Gebäude und Missionskulissen sind mit liebevollen Details gespickt, Explosionen und Schießereien sorgen für farbenfrohe Partikeleffekte. Klasse! Noch schöner sind die in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen: Knackscharfe Texturen, schnelle Schnitte, detailreiche Charaktere und eine stimmige Beleuchtung sorgen für eine tolle Atmosphäre!

SOUND

Die meisten deutschen Sprecher sind zwar klasse, doch es gibt auch Ausnahmen: Ausgerechnet James Raynor und Arcturus Mengsk wurden mit den gleichen Sprechern wie im ersten **Starcraft** besetzt – eine Fehlentscheidung! Ihre gekünstelte, übertrieben betonte Aussprache wird ihren düsteren Charakteren nicht gerecht. Wir empfehlen daher die englische Fassung. Der Soundtrack ist stimmungsvoll: Der Mix aus lässiger Country-Musik und hochdramatisch orchestrierten Gänsehaut-Momenten passt hervorragend zu **Starcraft 2**.

STEUERUNG

Man merkt der guten, aber konservativen Steuerung an, dass **Starcraft 2** vor allem um den vertrauten Mehrspieler-Modus herum designt wurde: Das Interface erinnert stark an das Vorgängerspiel und die Kamera lässt sich nicht herauszoomen. Auch die zahllosen, für Profi-Spieler essenziellen Hotkeys darf man nicht umbelegen. Zumindest in Details geht Blizzard aber mit der Zeit: Man darf mehrere Bauaufträge per gedrückter Shift-Taste vergeben, Hinweis-Buttons führen direkt zu unbeschäftigten Arbeitern und Wegpunkte erleichtern die Einheitenkontrolle. Nicht toll, aber okay.

UMFANG

Hier gibt's viel Spiel fürs Geld: Auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden beschäftigt die Kampagne etwa zwölf bis 16 Stunden. Danach locken Achievements und höhere Schwierigkeitsgrade sowie spezielle Szenarien, in denen man Grundlagen für den motivierenden Multiplayer-Modus erlernt.

SPEICHERSYSTEM

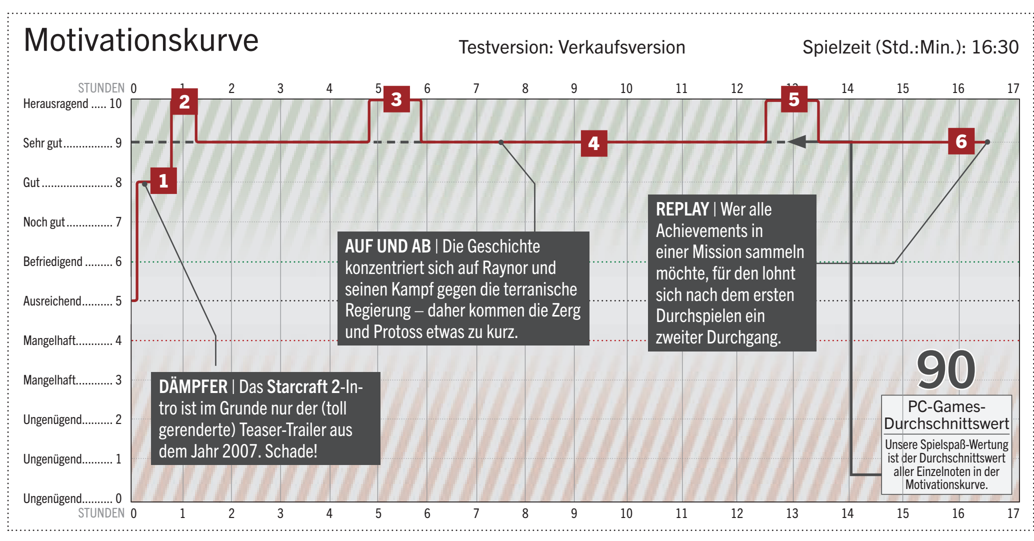
Der Kampagnenfortschritt wird im Online-Profil festgehalten und ist von jedem Rechner aus abrufbar. Spielstände hingegen werden lokal abgelegt. Hier zeigten sich im Test einige Fehler, eine Mission wurde im Test etwa nicht als erledigt gespeichert – Blizzard stellte dafür bereits einen Patch bereit.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Vor jeder Mission dürfen Sie aus einem von vier Schwierigkeitsgraden wählen. Die zweite Stufe „Normal“ fällt selbst für Gelegenheitsspieler noch zu leicht aus. Erst ab der Stufe „Schwer“ ist das Missionsdesign fordernd und spannend – unsere Empfehlung für Strategie-Fans! Im Multiplayer sorgt ein Matchmaking-System für faire Kämpfe.



▲ **BALANCING** | Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist die Verteidigungsmission ein Witz. Erst ab „Schwer" ist hier Spannung garantiert!





5 **ANGRIFF** | Die letzten Aufträge sind klasse gemacht. Besonders schön: Gegen Ende entscheidet man sich zwischen zwei Charakteren und ihren Missionsvorschlägen. Eine folgenschwere Wahl fürs Finale!



6 **SHOWDOWN** | Natürlich verraten wir nicht, wie die Story von **Wings of Liberty** endet. Nur so viel: Manche Fragen bleiben unbeantwortet – da müssen wir wohl bis zum nächsten Teil **Heart of the Swarm** warten.

ALTERSFREIGABE



Die deutsche Version von **Starcraft 2** ist komplett ungekürzt. In Kämpfen ist Blut zu sehen, sterbende menschliche Soldaten zerplatzen, werden zerschnitten oder gehen brennend zu Boden. Dialoge enthalten leichte Kraftausdrücke.

SPRACHE

Die deutsche Version ist extrem aufwendig, da nahezu vollständig übersetzt – selbst in gerenderten Zwischensequenzen sind etwa eingedeutschte Straßenschilder zu sehen! Wer mag, kann über www.battle.net auch andere Spachversionen herunterladen.

MEHRSPIELER-MODI

Das Spiel bietet klassisch-kompetitive Matches für vier Gruppengrößen: 1vs1, 2vs2, 3vs3 und 4vs4. Zudem können mehrere Spieler gegen die Skirmish-KI antreten. Dank des mitgelieferten, mächtigen Editors sind bereits neue Mods und Spielmodi für Einzel- und Mehrspieler verfügbar.

HARDWARE

Mindestens: Athlon 64 3200+/Pentium 4 mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 6600 GT / Radeon X700 Pro, 12 GB HD, Internetverbindung
Empfohlen: Phenom II X2/Core 2 Duo mit 3,0 GHz, 4 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870 (1 GB Videospeicher für Ultra-Details)

KOPIERSCHUTZ

Starcraft 2 muss zwingend online mit einem Battle.net-Account verknüpft werden. Ein Weiterverkauf des Spiels ist damit unmöglich. Der Einzelspieler-Modus lässt sich auch offline in einem „Gast-Modus" spielen, allerdings verdienen Sie dann keine Achievements.

TEST-ABRECHNUNG

Die zwei Test-Redakteure spielten **Starcraft 2** in jeweils 16 Stunden auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal" durch. Danach spielte einer der Tester noch einmal einen Großteil der Missionen auf „Schwer". In den Monaten zuvor spielten beide Redakteure ausgiebig die Mehrspieler-Beta.

Pro und Contra

- ➕ Abwechslungsreiche Kampagne mit vielfältigen, überraschenden Missionszielen
- ➕ Meist spannend erzählte Story, die einen gelungenen Einstieg in die Trilogie bildet
- ➕ Viele erstklassige Filmsequenzen: Neben vier grandios vorgerenderten Videos verblüffen auch die in Echtzeit berechneten Filme mit spannenden Dialogen, Humor und einigen richtig guten Action-Szenen.
- ➕ Fantastischer Grafikstil, der sich durch das Spiel, die Menüs und die Videos zieht.
- ➕ Vielfältige, überzogen dargestellte Charaktere führen gelungen durch die Handlung.
- ➕ Aufgeräumtes, stabiles Battle.net 2.0 mit Achievements, Community-Features und vielversprechenden Zukunftsaussichten
- ➕ Wunderbar vielseitiger Editor, mit dem sich zahlreiche Spielideen umsetzen lassen
- ➕ Kampagne auf „Schwer" hochspannend …
- ➖ … und auf „Normal" viel zu leicht. Selbst Gelegenheitsstrategen sind hier unterfordert und bringen sich so um den Spielspaß.
- ➖ Die Kamera lässt sich nicht herauszoomen.
- ➖ Das Finale lässt einige Fragen unbeantwortet, die Geschichte ist nicht abgeschlossen.
- ➖ Hotkeys lassen sich nicht frei belegen.
- ➖ Mäßige deutsche Sprecher für Raynor und Mengsk; die englische Version klingt insgesamt besser und lässt sich zum Glück problemlos herunterladen – daher kein Wertungsabzug.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**

Von: Felix Schütz/ Christian Schlütter

Traditionell, fair ausbalanciert und und unheimlich fordernd: Auch im Multiplayer-Modus zieht Blizzard alle Spielspaßregister.



BEWÄHRT | Der Multiplayer spielt sich sehr ähnlich wie im Vorgänger. Traditionsbewusst oder innovationsarm – die Meinungen der Fans gehen da auseinander.

Starcraft 2: Wings of Liberty
Der Mehrspieler-Modus im Test

Bereits Monate vor dem Release gewährte Blizzard mit der Multiplayer-Beta tiefe Einblicke in das Spiel. Auch wir sind wochenlang darin abgetaucht. Und da wir seit dem Release von **Starcraft 2** natürlich weitere Mehrspielerschlachten geschlagen haben, erlauben wir uns ein Urteil: Der Multiplayer des Spiels ist so ausbalanciert und rund, wie man es von Blizzard erwartet. Die drei Fraktionen Protoss, Zerg und Terraner sind gut aufeinander abgestimmt und die teils rasend schnellen Partien gegen menschliche Gegner machen ähnlich süchtig wie im Vorgängerspiel. Man merkt allerdings deutlich, dass Blizzard beim Multiplayer-Design auf Nummer sicher geht: Steuerung, Perspektive, Spielgefühl – nichts davon weicht nennenswert vom ersten **Starcraft** ab. Es gibt nur klassische Mehrspielerkarten für Gruppengrößen von 1vs1 bis hin zu 4vs4. Die machen zwar allesamt unheimlich viel Spaß, doch weitere Spielmodi werden nicht angeboten. Es gibt beispielsweise keine mitgelieferten Tower-Defense- oder Survival-Maps. Einzig kooperatives Spielen gegen clevere KI-Gegner ist noch möglich. Hier hätte Blizzard ruhig etwas kreativer sein dürfen, denn immerhin wäre die Technik des Spiels problemlos zu mehr fähig. Blizzard vertraut wohl darauf, dass die Community mit dem mächtigen, beigelegten Editor neue Spielideen umsetzt.

Während der Beta kamen Gerüchte auf, dass **Starcraft 2** im Multipayer weniger Mikromanagement verlange als der erste Teil. Unsinn! Nach wie vor müssen Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer Rassen perfekt einsetzen, zumal jedes Volk wichtige Tricks dazugelernt hat. Terraner können etwa Mule-Arbeiter beschwören, um schneller Kristalle abzuernten, und Protoss beschleunigen Bauprozesse per Zeitschleifen-Spezialkraft – auf diese Weise können beide Völker beispielsweise völlig neue Rush-Taktiken anwenden. Die Zerg schicken dafür die wichtige Königin aufs Schlachtfeld, mit der man die Larvenproduktion entscheidend ankurbeln kann. All diese wichtigen Neuerungen erfordern viel Aufmerksamkeit und Mikromanagement, der Spieler hat alle Hände voll zu tun.

Bei all diesen Feinheiten verzichtet Blizzard jedoch bewusst auf manche Bequemlichkeit, etwa Formationsbefehle. Wie schon im ersten **Starcraft** soll es nämlich Ihre Aufgabe sein, die Kontrolle und den Überblick über die einzelnen Truppenteile zu behalten. Sie müssen Rächer etwa von Hand über Klippen steuern, Belagerungspanzer an passender Stelle aufbauen und die Laufgeschwindigkeit Ihrer Einheiten berücksichtigen. Das mag manchen Spielern konservativ oder gar veraltetet erscheinen und im Grunde ist es das auch – doch genau diese Eigenheiten machen das **Starcraft**-Spielgefühl aus. Zudem wird sich



AUFGERÄUMT | Das noch junge Battle.net 2.0 lockt mit jeder Menge Achievements, einer Freundesliste, Replay-Funktion, Spielerprofilen mit Statistiken und einem gut funktionierenden Matchmaking-System.



TEMPO | Auch **Starcraft 2** erfordert viel Mikromanagement – die Zerg-Königin kann beispielsweise regelmäßig die Larvenproduktion beschleunigen. Aktionen wie diese muss man stets von Hand auslösen.

PRAKTISCHE SZENARIEN

Damit man sich besser auf den fordernden Mehrspieler-Modus vorbereiten kann, liefern die Entwickler eine zusätzliche Auswahl an praktischen Übungsmissionen mit.



▲ **EHRGEIZ** | Wer sich besonders geschickt anstellt, kann ein Szenario auch mit einem Silber- oder Gold-Wappen abschließen. Überraschend motivierend!

◀ **EINDEUTIG** | Szenarien besitzen keine Handlung. Es geht einzig darum, ein bestimmtes Problem zu lösen – hier sollen wir Hydralisken mit Panzern abwehren.

In der Einzelspieler-Kampagne hantiert man mit vielen Einheiten, Upgrades und Gebäuden, die es in dieser Form nicht im Mehrspieler-Modus gibt. Blizzard reservierte beispielsweise den Goliath-Kampfläufer bewusst für die Kampagne, da er im Multiplayer das Balancing zerstört hätte. Somit eignet sich die Einzelspieler-Kampagne nur bedingt als Vorbereitung für den Multiplayer. Um Einsteigern trotzdem die ersten Schritte zu erleichtern, baute Blizzard die sogenannten Szenarien ein. Diese neun Übungseinsätze bieten keine Story oder dergleichen, der Spieler muss lediglich bestimmte Aufgaben meistern: In den leichten Missionen soll man etwa verschiedene Gegnergruppen abwehren – hier lernt man also, die richtigen Kontereinheiten zu wählen. Andere Szenarien trainieren das Spielen mit Hotkeys, erklären Taktiken für effiziente Ressourcengewinnung oder verraten Tricks, um einen Rush abzuwehren.

Fazit: Die Szenarien sind ein unterhaltsamer und sehr nützlicher Bonus, viele Taktiken werden verständlich erklärt – prima!

der Multiplayer in den kommenden Jahren noch gehörig verändern, sei es durch Patches oder die beiden geplanten Fortsetzungen, welche neue Einheiten, Battle.net-Features und Spielinhalte hinzufügen sollen. Für unsere Wertungsfindung spielt das natürlich keine Rolle, doch es ist beruhigend zu wissen, dass Blizzard weiter an dem Spiel arbeiten wird.

Damit es im Mehrspieler-Modus so fair wie möglich zugeht und Anfänger nicht sofort von Profi-Spielern weggeputzt werden, gibt's in **Starcraft 2** ein Matchmaking-System. Es ist Teil des Battle.net 2.0, Blizzards neuer Online-Plattform. Nach einigen Platzierungsmatches – die durchaus frustrieren können – wird das eigene Können vom System eingestuft. Fortan versucht es, nur noch Matches mit Gegnern aufzubauen, die sich ungefähr auf dem gleichen Niveau befinden. Im Test funktionierte das System meistens sehr gut und so konnten wir auch mit wildfremden Leuten stressfrei spielen.

Das aufgeräumte Interface des Battle.net bietet derzeit zwar nur wenige Funktionen, doch immerhin: Eine Freundesliste gibt es bereits. Dort sehen Sie jederzeit, was Ihre Freunde gerade spielen, und auch Spieler aus **World of Warcraft** können Sie dort anschreiben. Manche Menschen wird's ärgern: In der Freundesliste erscheinen Mitspieler mit ihrem echten Namen plus Online-Spitznamen – zumindest hier hat Blizzard also seine umstrittene RealID durchgesetzt.

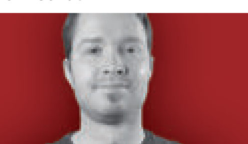
Wer mag, kann per Battlenet seinen Facebook-Account nach Spielern durchsuchen lassen, das klappte im Praxistest gut. Obendrein bietet das Spiel massig Achievements und Medaillen, die man vor allem im Multiplayer, aber auch in der Kampagne verdient und danach stolz in seinem Profil präsentiert. Doch so gut das Battle.net auch sein mag, in einem Punkt sorgt es für Aufregung in der Blizzard-Community: **Starcraft 2** bietet keinen LAN-Modus, alle Mehrspielerpartien müssen online über das Battle.net gespielt werden. Das beeinflusst nicht unsere Wertung, aber die Enttäuschung mancher Fans ist verständlich. ❑



FAIR | Die vielfältigen, toll designten Truppentypen lassen viel Raum für raffinierte Taktiken. Für jede Einheit gibt's eine passende Kontereinheit!

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

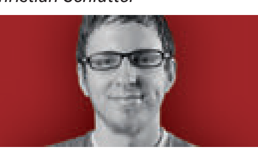


„Ein großer Spaß – auch für Einsteiger!“

Aus mir wird niemals ein E-Sport-Profi. Ich hab keine Lust, jahrelang Taktiken zu studieren oder Dutzende Hotkeys auswendig zu lernen. Wer das machen will, bitte schön: **Starcraft 2** eignet sich perfekt dafür und dürfte seinen legendären Vorgänger mühelos ablösen. Doch zum Glück kann ich den Multiplayer auch ganz entspannt mit Freunden und Spielern auf meinem Level genießen – und das macht mir so viel Spaß, dass mich der Mangel an Innovation überhaupt nicht stört.

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Blizzard liefert bewährte Qualität!“

Die Einzelspieler-Kampagne von **Starcraft 2** hat mich gut unterhalten. Tolle Charaktere, feine, kleine Missionen und eine mitreißende Präsentation. Vor dem Mehrspieler-Modus grauste es mir ein wenig. Aber zum Glück hat Blizzard das Matchmaking seit der Beta stark verbessert und ich kriege nicht in jeder Partie nach zwei Minuten auf die Mütze. Trotzdem bleibt der Multiplayer-Modus von **Starcraft 2** schnell, fordernd und gut ausbalanciert. Qualität wie erwartet!

PRO UND CONTRA

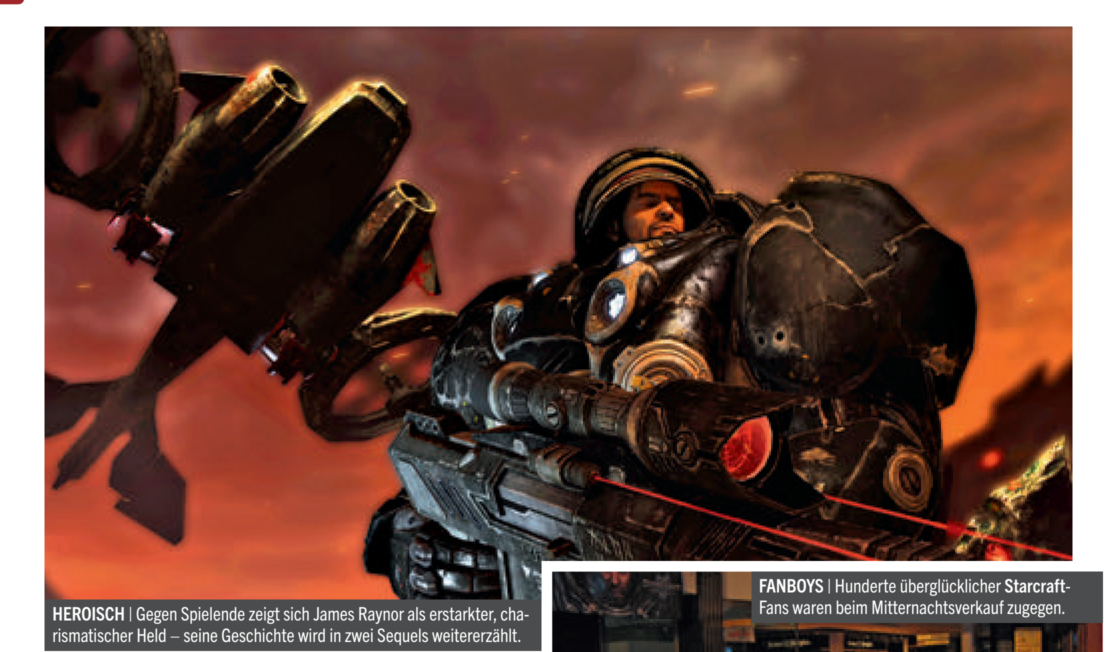
- ➕ Alle drei Völker sind bereits sehr gut ausbalanciert
- ➕ Achievements und Statistiken
- ➕ Aufgeräumtes Battle.net-Menü
- ➕ Toll designte Mehrspielerkarten
- ➕ Gutes Matchmaking-System
- ➕ Szenarien als Übungsmodus
- ➕ Spielersuche per Facebook
- ➕ Traditionelles, gutes Spielgefühl …
- ➖ … aber absolut keine Innovation
- ➖ Wenige Spielmodi
- ➖ Kein klassischer LAN-Modus

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **92**

Von: Felix Schütz

Wie kam das Spiel bei den Fans an? Welche Probleme hatten die Käufer? Und wie geht's nun weiter mit Starcraft 2? Wir fassen zusammen.



HEROISCH | Gegen Spielende zeigt sich James Raynor als erstarkter, charismatischer Held – seine Geschichte wird in zwei Sequels weitererzählt.

FANBOYS | Hunderte überglücklicher **Starcraft**-Fans waren beim Mitternachtsverkauf zugegen.

Starcraft 2: Von Erfolg und Zukunftsplänen

Nach vielen Jahren der Vorfreude und begleitet von einem beispiellosen Hype ist **Starcraft 2: Wings of Liberty** am 27. Juli 2010 erschienen.

BEEINDRUCKENDE ZAHLEN

Dass sich das Spiel sehr gut verkaufen würde, war natürlich abzusehen. Trotzdem dürften die ersten Zahlen für Freudentänze im Hause Blizzard gesorgt haben: Laut dem Publisher Activision Blizzard verkaufte sich **Starcraft 2** innerhalb der ersten 48 Stunden weltweit mehr als 1,5 Millionen Mal. Exzellente Verkaufszahlen, die aber auch nötig sind, bedenkt man den enormen Marketing-Aufwand, der für das Spiel betrieben wurde: In Südkorea sind beispielsweise Flugzeuge der Korean Airlines mit dem **Starcraft 2**-Logo verziert, die Werbekampagne wird mit eigens produzierten TV-Spots begleitet.

Auch eine Reihe von Mitternachtsverkäufen heizte die Stimmung an; hierzulande fand die Aktion in einem Media Markt in Berlin statt, inklusive Showbühne. Dazu reiste Rob McNaughton, der Lead Technical Artist bei Blizzard, persönlich an, um die ersten verkauften Exemplare zu signieren und ein paar Fragen zu beantworten. Auch wir waren vor Ort und mussten schmunzeln: Viele Käufer dankten McNaughton für ein tolles Spiel – obwohl sie es noch gar nicht gespielt hatten.

Aber auch jenseits der Verkäufe erzielte **Starcraft 2** ein tolles Ergebnis, bei den Spielekritikern nämlich, wie man auf der Wertungsdatenbank Metacritic (www.metacritic.com) nachlesen kann: Bei 62 eingetragenen Bewertungen erreicht **Starcraft 2** einen stolzen Schnitt von 93.

STÖRENDE BUGS

Starcraft 2 kam zwar in einem sauberen Zustand auf den Markt, doch es gab auch durchaus einige technische Probleme. Das Speichersystem etwa zeigte auf manchen Rechnern Fehler, so auch bei uns – ein erster Patch schaffte hier Abhilfe. Sehr seltene Abstürze und vereinzelt flackernde Texturen konnten wir zwar im Test verzeichnen, doch auch hier brachten die ersten Patches Besserung. Ärgerlicher für manche Spieler ist ein Performance-Bug, der bei Nvidia-Grafikkarten auftreten kann – einige Käufer berichten sogar über Hardwareschäden als Folge einer überhitzten Grafikkarte. Ob dies aber nur ein Gerücht ist oder nicht, konnte bei Redaktionsschluss nicht vollständig geklärt werden.

DIE ZUKUNFT VON STARCRAFT 2

Es sind weitere Patches für das Spiel zu erwarten. Nicht nur, um

UMFRAGEN: DAS DENKEN DIE KÄUFER

Auf unserer Website www.pcgames.de wollten wir wissen, wie unsere Leser über das Spiel urteilen.
Teilnehmerzahl: ca. 1.400

Meine Erwartungen an Starcraft 2: Wings of Liberty wurden ...

Anteil	Antwort
29,3%	... bei Weitem übertroffen. Tolles Spiel!
51,0%	... voll und ganz erfüllt – nicht mehr und nicht weniger.
16,5%	... leider nicht ganz erfüllt. Ich hatte mehr erwartet.
3,2%	... nicht erfüllt. Das Spiel hat mich total enttäuscht.

Was hat Sie am meisten an Starcraft 2: Wings of Liberty gestört?

Anteil	Antwort
28,6%	Fehlender LAN-Modus
16,1%	Nichts!
12,7%	Online-Aktivierung (kein Weiterverkauf möglich)
12,2%	Offenes Ende der Terraner-Kampagne
7,9%	Veraltete Grafik
5,8%	Bugs und technische Probleme
4,3%	Deutsche Sprachausgabe
3,8%	Uninteressante Story
3,4%	Balancing im Multiplayer
3,0%	Durchwachsenes Missionsdesign
2,1%	Umständliche Steuerung

FANTASTISCHER EDITOR

Starcraft 2 liegt ein starkes Tool bei, mit dem bastelfreudige Spieler enorme Freiheiten genießen.

Die Besonderheit des Editors liegt in seiner Vielseitigkeit. Mit ihm lassen sich nicht nur neue Mehrspielerkarten oder ganze Solo-Kampagnen entwerfen – vielmehr können Sie damit Mods aus völlig anderen Genres erschaffen! Bereits kurz nach Release zeigt sich die Kreativität der Community: So setzte ein raffinierter Modder etwa eine hübsche **Tetris**-Variante um. Der User Sickness hingegen bastelte das nette Knobelspiel **Changeling Changing**, während der Hobby-Entwickler Mads Lund derzeit mit **AC130K-Ruins** an einem Zombie-Shooter arbeitet. Letzterer steuert sich klassisch aus der Schulterperspektive mit den Tasten W, A, S und D, bietet ein Fadenkreuz zum Zielen und sieht dank stimmiger Beleuchtung und hübschen Umgebungen ausgesprochen gut aus. Einsteiger seien allerdings gewarnt: Der Editor erfordert etwas Einarbeitungszeit! In den zahlreichen Optionen und Menüs für überlagernde Texturen, Bodenhöhen, Skripts und Kamerawinkel gehen Neulinge schnell unter.

Vorsicht: Zum Unwillen mancher Spieler löscht Blizzard auch mal Mods und Karten, die gegen die Vorschriften des Herstellers verstoßen, welche aber leider nur unzureichend umrissen sind. Fest steht: Rassistische Anspielungen, sexuelle Darstellungen und dergleichen sind natürlich verboten. Leider scheint Blizzard vor dem Löschen keine Warnung mehr vorauszuschicken, sodass den Moddern auch keine Chance bleibt, ihr Werk an Blizzards Wünsche anzupassen – im schlimmsten Fall geht so die komplette Arbeit des Users verloren.

DÜSTER | Das Third-Person-Actionspiel **AC130K-Ruins** wird derzeit noch entwickelt, die ersten bewegten Technik-Demos sehen vielversprechend aus.

PFIFFIG | **Changeling Changing** bietet unkomplizierten Knobelspaß für mehrere Spieler. Motivierend und schön umgesetzt.

BAUKASTEN | Der umfangreiche Editor erfordert etwas Einarbeitungszeit. Doch dann lassen sich mit dem Tool richtig tolle Ergebnisse erzielen.

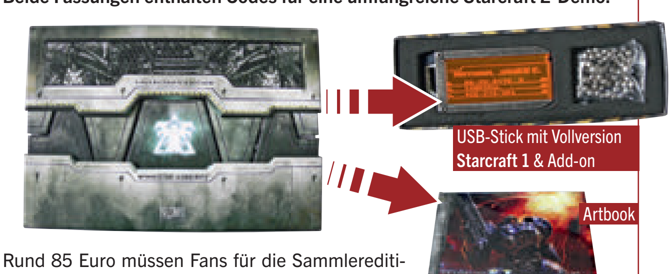
noch letzte Bugs zu beseitigen, sondern vor allem, um das Balancing im Mehrspielermodus Stück für Stück zu verbessern. Zudem hat Blizzard bereits bestätigt, an einem Menü zu arbeiten, mit dem man die Tasten frei belegen darf. Wann dieses Menü kommt, ist noch nicht sicher, möglicherweise erst mit der Fortsetzung **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, für die Blizzard bereits eine Entwicklungszeit von etwa eineinhalb Jahren veranschlagt hat – Angabe ohne Gewähr. **Heart of the Swarm** wird die Zerg-Kampagne beinhalten, die Geschichte von Kerrigan fortführen und soll, so Blizzard, leichte Rollenspielanleihen zwischen den Missionen beinhalten – wir vermuten, dass der Spieler im Genpool der Zerg herumpfuschen darf. Erste Details zu **Heart of the Swarm** erhoffen wir uns von der Blizzard-Hausmesse Blizzcon, die diesen Oktober in Anaheim, Kalifornien stattfindet. Vielleicht gibt's dann auch schon erste Infos zum dritten Teil **Starcraft 2: Legacy of the Void**, der die Protoss-Kampagne liefern und die Geschichte zu einem Ende führen wird. Mit **Heart of the Swarm** will Blizzard auch ein neues System in das Battle.net integrieren, dank dem Spieler ihre selbst erstellen Mods und Maps für echtes Geld verkaufen können sollen. Ist das die Zukunft von **Starcraft 2**? ❑

Was war für Sie der entscheidende Kaufgrund für Starcraft 2: Wings of Liberty?

Anteil	Kaufgrund
35,3%	Story des Vorgängers wird fortgesetzt
29,0%	Klassisches Starcraft-Spielgefühl
18,3%	Fordernder Mehrspielermodus
13,7%	Kampagne mit Upgrades, Forschung, Missionsauswahl, usw.
1,5%	Vielseitiger Editor
0,9%	Aufwendige Sammleredition
0,7%	Stark verbessertes Battle.net 2.0
0,6%	Jagd nach Achievments

SAMMLEREDITION & RIESIGE DEMO

Neben der normalen Verkaufsversion gibt's auch eine pralle Sammleredition. Beide Fassungen enthalten Codes für eine umfangreiche Starcraft 2-Demo!



USB-Stick mit Vollversion **Starcraft 1** & Add-on

Artbook

Rund 85 Euro müssen Fans für die Sammleredition berappen. Der stabile Karton im Stahldesign enthält neben dem Hauptspiel ein aufwendiges Artbook (176 Seiten), eine Soundtrack-CD, einen Comic und eine DVD mit allen Videos des Spiels sowie einem Blick hinter die Kulissen. Obendrein finden Sie einen cool designten USB-Stick in der Form von Raynors Erkennungsmarke in der Schachtel – das stabile Gerät fasst 2GB Daten und ist bereits mit den Vollversionen von **Starcraft** sowie dem Add-on **Brood War** bespielt. Zudem kann man mit der Sammleredition einen Mini-Thor als Pet in **World of Warcraft** freischalten.

Umfangreiche Demo
Fast schon etwas zu spendabel erscheinen die zwei Demo-Codes, die jeder Spielversion beiligen. Mit jedem Code kann man pro Battlenet-Account eine **Starcraft 2**-Demoversion freischalten, in der man das Spiel volle 7 Stunden lang uneingeschränkt nutzen kann – egal ob Einzel- oder Mehrspieler! Diese Demo bleibt 14 Tage lang aktiv. So kann man problemlos zwei Freunden einen umfangreichen Einblick in das Spiel gewähren – ein sehr faires Angebot.

PHYSIK | Wenn Sie einen Gegner über den Haufen knallen, fällt dieser realistisch zu Boden. Das Physik-System in **Mafia 2** leistet ganze Arbeit.

PC Games SILBER AWARD 09/2010 85

AUF DVD • Video zum Spiel

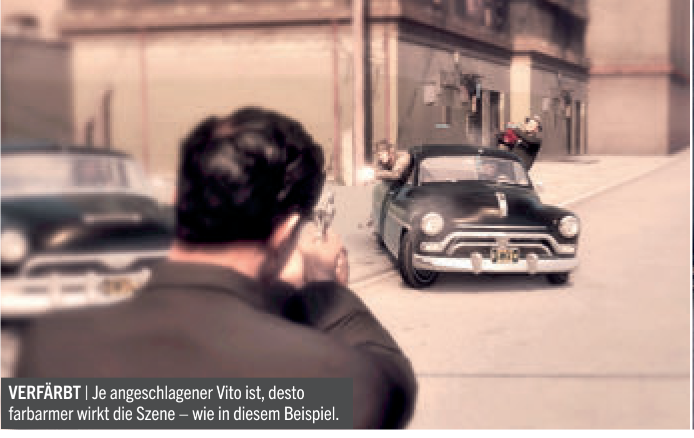
Mafia 2

Von: Sebastian Weber

Endlich kommt das grandiose Gangster-Epos in die Läden. Was es wirklich taugt? Unser Test gibt Aufschluss darüber.

Eine lange Wartezeit auf Spiele resultiert seitens der Fans stets in hohen Erwartungen an die Qualität – besonders dann, wenn die Spieler auf den Nachfolger eines hochgelobten Titels warten. So ist es bei **Mafia 2** der Fall. Der Vorgänger war im Jahr 2002 ein Überraschungshit. Jetzt sehnt alle Welt den Veröffentlichungstermin von **Mafia 2** herbei, nicht zuletzt aufgrund der bisher gezeigten Spielszenen. Doch kann das Gangster-Epos den hohen Ansprüchen gerecht werden?

Die Vorgeschichte sollte inzwischen jeder kennen: Sie schlüpfen in die Rolle von Vito Scaletta, der zur Zeit des Zweiten Weltkriegs verletzt von der Front nach Hause zurückkehrt. Dort erfährt er schnell, dass seine verwitwete Mutter Schulden bei einem Kredithai hat. Also hält sich Vito an seinen alten Kumpel Joe, der als Handlanger für die Mafia arbeitet. So rutscht Vito langsam die schiefe Bahn nach unten, kann aber immerhin die Schulden begleichen. Bis hierhin folgt die Geschichte einem klaren Ziel, Vitos Motive sind stets greifbar. Danach verliert die Story allerdings etwas den roten Faden und es scheint Vito nur noch um die eigene Bereicherung zu gehen; ein wirkliches Ziel und mögliches Ende des Epos scheint nicht mehr in Sicht. Erst einige Zeit später, als es plötzlich nicht mehr nur um kleine Fehden zwischen den Mafia-Familien, Schutzgeldeintreibungen oder Ähnliches geht, sondern um größere Geschäfte, kriegen die Entwickler langsam wieder die Kurve. Der Spieler erahnt, worauf der Plot hinausläuft. Das Ende selbst kommt überraschend schnell. Während ein durchschnittlicher Spieler für den ersten Teil noch etwa 25 Stunden benötigte, um den Abspann zu Gesicht zu bekommen, schließt sich das Kapitel **Mafia 2** bereits nach zehn bis zwölf Stunden. Obwohl der Schauplatz Empire Bay als riesige, offene Spielwelt eigentlich jede Menge Möglichkeiten bietet, um sich nach dem Finale noch in der Stadt herumzutreiben, bietet **Mafia 2** hier kein weiteres Futter – es



VERFÄRBT | Je angeschlagener Vito ist, desto farbarmer wirkt die Szene – wie in diesem Beispiel.



TEAM | In vielen Missionen sind Sie mit einem Kameraden unterwegs. Ihr Helfer greift Ihnen dann effektiv unter die Arme.



BOXER | Prügeleien kommen im Spielverlauf häufig vor. Die Entwickler setzten diese grandios in Szene.

gibt keine Nebenmissionen oder Ähnliches. Seltsam dabei: Auf der Übersichtskarte der Stadt sind in der Legende neben dem Symbol für Story-Missionen auch Jobs verzeichnet. Doch der gelbe Punkt, der anscheinend Nebenmissionen anzeigen sollte, blinkt nur ein einziges Mal auf der Karte auf. Ob hier den Entwicklern die Zeit davonlief, um solche Jobs zu integrieren?

2k Czech inszeniert mit **Mafia 2** im Grunde einen interaktiven Film, denn das Geschehen hüllen die Entwickler in erstklassig animierte Zwischensequenzen. Diese bilden auch den Rahmen für die 15 Kapitel – sprich Levels – des Action-Spiels. Vor, nach und während der Missionen erklären diese Einspieler, worum es zum jeweiligen Zeitpunkt der Story geht. Doch obwohl diese Filmchen wunderbar gemacht sind, hat man als Spieler teilweise das Gefühl, nur von einem Clip zum nächsten zu hetzen, gerade wenn zwischen diesen nur ein kurzer Lauf- oder Fahrtweg ohne Action oder spielerische Abwechslung liegt. Außerdem gibt es die Missionen, in denen Sie von Punkt A nach Punkt B fahren, um dort etwas zu erledigen. Zufällige Geschehnisse gibt es nicht, alles folgt strikt den Skripten, über welche die Entwickler die Geschichte choreographieren.

Die Autofahrten fallen im Vergleich zum Vorgänger deutlich angenehmer aus. Damals war die Steuerung der Karren gewöhnungsbedürftig und hakelig, sodass manche Fahrmission schnell nervte. In **Mafia 2** dagegen fahren sich die Schlitten angenehm behäbig, eben so wie man es für die 1940/50er-Jahre erwartet. Wer den „Arcade“-Modus wählt, kommt dennoch



REALISTISCH | Auf glatten Flächen rutschen NPCs im Winter oft aus und fallen dann auf die Nase.

MAFIA 2 IM VERGLEICH ZUM VORGÄNGER

Das Gangster-Epos Mafia überzeugte seinerzeit in vielen Belangen, musste aber auch Kritik wegstecken. Wir klären, wie sich Mafia 2 im Vergleich schlägt.



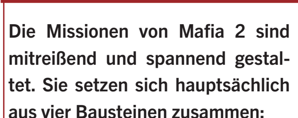
Mafia	Mafia 2
Spielwelt	
Die virtuelle Stadt Lost Heaven ist frei erkundbar – wie bei **GTA**. Abseits der Story-Missionen gibt es erst nach Ende des Spiels Nebenbeschäftigungen.	Empire Bay fällt etwa 20 Quadratkilometer groß aus und ist eine offene Welt. Jedoch gibt es abseits der Story-Missionen nichts nebenbei zu tun.
Atmosphäre	
Mafia spielt in den 1930er-Jahren zur Zeit der Prohibition. Das Verhalten, die Wagen, die Kleidung – alles ist perfekt auf diese Zeit zugeschnitten.	Die 1940/1950er-Jahre stellen das Setting von **Mafia 2** dar. Autos, Klamotten, Waffen und auch die Auswirkungen des Krieges sind gut eingefangen.
Story und Charaktere	
Der Held Thomas Angelo erzählt rückblickend von seiner Mafia-Karriere – tolle Charaktere mit Tiefgang, gepaart mit Mafia-Klischees.	Die Geschichte von Vito Scaletta folgt linear dessen Karriere als Gangster. Die Charaktere sind gut, aber nicht überragend gezeichnet.
Missionen	
Abgesehen von einigen nervigen Abschnitten gibt sich **Mafia** überaus abwechslungsreich. Vom Botengang bis zum Attentat ist alles vertreten.	Die Missionen sind stets gleich strukturiert, fallen aber abwechslungsreich aus. Botendienste, Schießereien und so weiter sind mit dabei.
Künstliche Intelligenz	
Die computergesteuerten Figuren agieren recht dumm. Gegner greifen nicht an, NPCs bauen Unfälle mit ihrem Wagen – ein nerviges Problem.	Die KI lässt zu wünschen übrig. Gegner verharren in der Deckung, Polizisten agieren seltsam und Passanten bauen Unfälle (siehe Kasten auf Seite 82).
Polizei	
Selbst wenn Sie nur ein wenig zu schnell fahren, jagt die Staatsmacht Sie, als wären Sie ein Mörder. Die Polizei ist in **Mafia** viel zu pingelig.	Die Gesetzeshüter in Empire Bay drücken mal ein Auge zu, wenn Sie zu schnell fahren oder Ähnliches. Hier geben sich die Cops realistischer.
Schwierigkeitsgrad	
Der Schwierigkeitsgrad in **Mafia** schwankt extrem. Manche Mission erledigen Sie spielend einfach, andere rauben Ihnen den letzten Nerv!	Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad fällt **Mafia 2** angenehm aus. Lebensenergie regeneriert sich, sodass die Action kein Problem darstellt.
Speichersystem	
Eine Qual für PC-Spieler? **Mafia** bietet nicht die Freiheit, jederzeit zu speichern, sondern setzt auf Rücksetzpunkte. Das ist teilweise nervig.	**Mafia 2** bietet kein freies Speichern, sondern setzt auf Checkpoints. Diese sind manchmal doof gesetzt, sodass Sie Video-Einspieler mehrfach sehen.
Fahrverhalten	
Die Karren in **Mafia** steuern sich teilweise sehr hakelig. Das erfordert viel Übung und nervt besonders in einer Sequenz: dem Autorennen.	**Mafia 2** fängt das Verhalten der Boliden gut ein, außerdem unterscheiden sich die Flitzer und es gibt optional einen Simulationsmodus.

Fazit

Mafia 2 setzt auf die gleichen Tugenden wie sein Vorgänger, nämlich Atmosphäre und Story und hat technisch natürlich die Nase vorn. Allerdings begeht es gleichzeitig auch die selben Fehler wie **Mafia** seinerzeit – vor allem in Sachen künstliche Intelligenz.

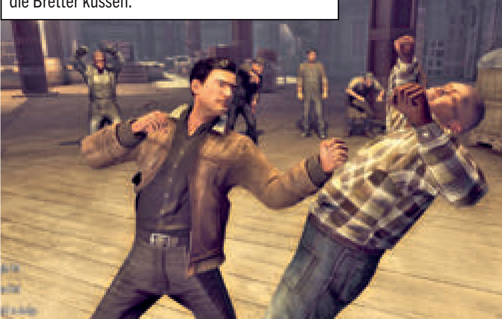
HÄUFIGE SPIELELEMENTE

Die Missionen von Mafia 2 sind mitreißend und spannend gestaltet. Sie setzen sich hauptsächlich aus vier Bausteinen zusammen:



◄ FAHREN | Vor, nach und während jeder Mission sind Sie mit den verschiedensten Karren unterwegs. Das Fahrverhalten der Boliden ist gelungen, sowohl im Simulationsmodus als auch im normalen. Ärgerlich fällt dagegen die KI aus, die gerne mal Unfälle baut und somit auch den Fortschritt eines Auftrags gefährdet – ohne Ihr Zutun.

▼ PRÜGELN | Vito hätte durchaus Profi-Boxer werden können, so häufig wie die Entwickler Sie in den Ring schicken. Die Kämpfe sind toll inszeniert, fallen aber aufgrund der Ausweich- und Kontermöglichkeit teilweise viel zu einfach aus, sodass selbst vermeintlich starke Gegner schnell die Bretter küssen.





◄ SCHIESSEN | **Mafia 2** ist ein Action-Spiel. Entsprechend häufig zücken Sie gegen Polizisten oder andere Gangster das Schießeisen. Die Ballereien sehen toll aus und funktionieren tadellos, die Knarren fühlen sich gut an und vermitteln ihre Wucht realistisch. Per Knopfdruck hechtet Vito in Deckung, eine optionale Zielhilfe zeigt, wo Gegner sind (das Fadenkreuz färbt sich rot) und die Animationen und Effekte überzeugen. Lediglich die KI schmälert oftmals den Spaß.



▲ SCHLEICHEN | Einige Passagen im Spiel verlangen von Ihnen behutsames Vorgehen. In den Schleich-Levels gilt es, Ihre Gegner genau zu beobachten oder lautlos auszuschalten. Vorsicht walten zu lassen, ist jedoch sehr selten absolute Voraussetzung, denn meist dürfen Sie sich auch durch Gegnerhorden ballern, ohne bestraft zu werden – der Auftrag fällt nur schwerer aus, da dann mehr Feinde auf Sie lauern.

nach kurzer Eingewöhnung ohne Probleme um die Kurven. Erst wer in den Optionen das Fahrverhalten auf „Simulation" stellt, wird hier und da unfreiwillig Unfälle bauen.

Dazu kommen gewaltsame Auseinandersetzungen: Ob Sie Schutzgeld eintreiben und dafür schwächliche Hafenarbeiter verhauen, verhasste Konkurrenten aus dem Weg räumen oder den Tod eines Freundes rächen – hier spielen die Entwickler ihre Trümpfe aus. 2k Czech inszeniert die simplen Schießereien sowie die ebenso einfachen Prügeleien effektreich, dynamisch und trotz der oft fehlenden Herausforderung mitreißend (siehe Kasten oben). Selten sind dagegen Abschnitte, in denen sich **Mafia 2** von seinem typischen Action-Baller-Korsett befreit und Sie dazu zwingt, anders vorzugehen. Da gibt es eine Mission, in der Sie möglichst unbemerkt in ein Staatsgebäude einbrechen sollen. Falls dennoch Schüsse fallen, bekommen Sie zwar weniger Belohnung, die Mission scheitert aber dadurch nicht. Im gesamten Spielverlauf gibt es nur ein Kapitel, in dem Sie – zumindest zu Beginn – leise vorgehen sollen. Dann gilt es, wie in einem Stealth-Titel die Laufwege der Wachen herauszufinden und diese geschickt zu umgehen. Eine willkommende Abwechslung.

Den einzigen Wermutstropfen an all der Action stellt die künstliche Intelligenz der NPCs und Gegner dar. Gegner reagieren oftmals gar nicht bzw. dumm, NPCs haben Wegfindungsprobleme oder bauen Unfälle mit ihren Flitzern – was auch teilweise den Missionsfortschritt beeinträchtigt. Das Problem betrifft auch die Polizei: Während die Cops in **Mafia** seinerzeit sehr pingelig waren und Sie bei jeder noch so kleinen Geschwindigkeitsübertretung wie einen Serienkiller jagten, entsprechen die Jungs in **Mafia 2** dem Vorurteil eines typischen deutschen Beamten und gehen Stress lieber aus dem Weg. Die Sheriffs ignorieren zum Beispiel gerne, wenn Sie zu schnell durch die Stadt heizen. Natürlich gibt es wieder den Tempomaten im Wagen, damit Sie die Geschwindigkeit nicht übertreten, doch meist brauchen Sie sich darüber keine Gedanken zu machen. Und selbst wenn eine Streife Sie verfolgt: Bereits nach wenigen Kurven haben Sie die Kerle meist los, weil die es nicht um die Kurve schaffen oder in den Gegenverkehr rasen oder, oder, oder. Lange, spannende Verfolgungsjagden



KRAWALL | Mit eingeschaltenen PhysX-Effekten sehen die Explosionen fantastisch aus. Stehen Sie zu nah dran, haut die Druckwelle Vito aus den Latschen.

DIE SPIELWELT

Empire Bay ist eine typische offene Welt, wie man sie aus der GTA-Reihe kennt. Groß, frei erkundbar und voller Interaktionsmöglichkeiten. Doch sind diese auch sinnvoll?

Empire Bay fällt etwa 20 Quadratkilometer groß aus und erinnert optisch an eine Mischung aus New York und San Francisco. Welche der vielen Geschäfte und anderen Orte in der Welt sinnvoll sind und welche nur Kulisse zu sein scheinen, verraten wir Ihnen hier.

DINERS UND BARS



In Bars lassen Sie Vito den einen oder anderen Drink nehmen, was zu einem lustigen Effekt führt, wenn Ihr Mafioso betrunken wird. Diners bieten Essen an. Nahrung ist in Mafia 2 dafür nötig, um Vitos Lebensenergie zu regenerieren.

- + Vito betrunken zu machen führt zu einem glaubhaften Effekt.
- – Bars haben keinen Nutzen, manche dienen nur als Schauplatz für Missionen.
- – In Diners Essen zu gehen, ist unnötig. Vor und nach jeder Mission können Sie dies kostenlos in Vitos Wohnung erledigen, um die Lebensenergie aufzufüllen.

TANKSTELLEN



Überall in Empire Bay sind Tankstellen verteilt, an denen Sie Ihren Wagen mit Benzin befüllen lassen können. Grund: Die Karren in Mafia 2 verbrauchen Sprit.

- + Es gibt ausreichend viele Tankstellen in der Stadt, teilweise sind sie für Missionen nötig.
- – Während des gesamten Spielverlaufs passierte es nie, dass ein Wagen liegen blieb, da er kein Benzin mehr im Tank hatte. Das macht die Tankstellen nutzlos.
- – Es ist einfacher und schneller, ein neues Auto zu klauen statt eine Zapfsäule aufzusuchen.

BOUTIQUEN



Die Kleidergeschäfte benötigen Sie, um Ihren Fahndungsstatus loszuwerden oder da in mancher Mission bestimmte Klamotten vorgeschrieben sind. Außerdem dürfen Sie die Geschäfte überfallen und die Kasse ausrauben – Sie sollten sich dabei aber nicht erwischen lassen.

- + Neue Kleider senken den Fahndungsstatus.
- + Die Kassen zu plündern, fällt lukrativ aus.
- – Teilweise sind die Boutiquen überdurchschnittlich gut bewacht

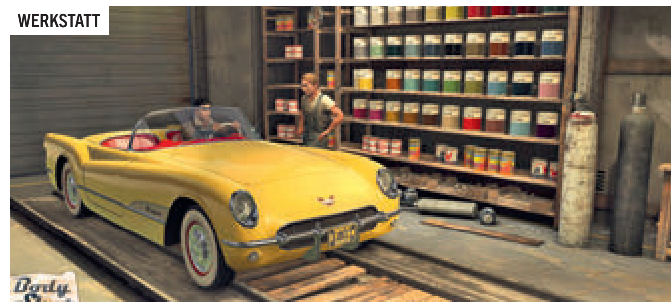
WAFFENLADEN



Ein wichtiger Anlaufpunkt während des gesamten Spiels, um neue Knarren zu erstehen oder Munition aufzufüllen. Überfälle lohnen sich hier auch, allerdings ist Gewalt nötig.

- + Waffen und Munition sind günstig zu bekommen.
- + In der Kasse lässt sich viel Geld erbeuten, Munition gibt es beim Überfall umsonst.
- – Nicht alle Waffen beziehungsweise Munition aus dem Spiel gibt es in den Waffenläden.
- – Beim Überfall muss der Waffenbesitzer daran glauben – Fahndungsgefahr.

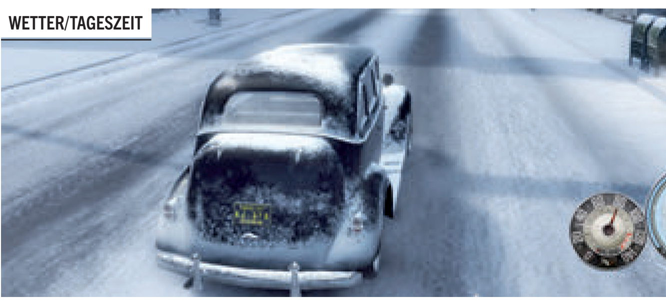
WERKSTATT



Hier lassen Sie Ihre Karre reparieren, packen neue Felgen drauf oder legalisieren geklaute Schlitten mit neuen Nummernschildern oder Lack. Zudem dürfen Sie den Motor tunen lassen.

- + Viele Möglichkeiten, die Autos zu verändern
- + Nummernschilder lassen sich dank Buchstabenwahl individualisieren
- – Tuning viel zu teuer und nicht nötig, um im Spiel voranzukommen
- – Optische Veränderungen sind eine nette, teure Spielerei, die keine Nutzen hat.

WETTER/TAGESZEIT



Die Geschichte von Mafia 2 spielt zu unterschiedlichen Zeiten, mal im Winter, mal im Frühjahr, mal am Tag, mal in der Nacht. Verschneite und vereiste Straßen, strahlender Sonnenschein, starker Regen, tiefschwarze Dunkelheit – alles ist möglich. Allerdings haben die Entwickler Wetter und Tageszeit nicht dynamisch entworfen, sondern die Missionen geben es vor.

- + Das geskriptete Wetter passt wunderbar zu den Missionen.
- + Regen, Schnee und Eis beeinflussen das Fahrverhalten der Flitzer.
- – Kein dynamischer Tag-und-Nacht-Wechsel, keine Wetterumschwünge

FAHRVERHALTEN



Sie haben die Wahl: Möchten Sie es einfach oder lieber realistisch? Im normalen Modus drückt das Physiksystem gerne mal ein Auge zu und bugsiert Ihre Karre selbst bei hoher Geschwindigkeit noch um die Kurve. Wählen Sie Simulation, dann fliegen Sie schnell von der Piste.

- + Wahlmöglichkeit zwischen Arcade-artigem Fahrverhalten und Simulation
- + Realistisches Schadensmodell mit passender Reparaturmöglichkeit
- + Steuerung direkt und per Tastatur und Gamepad möglich
- – KI kommt mit Autos teilweise schlecht zurecht

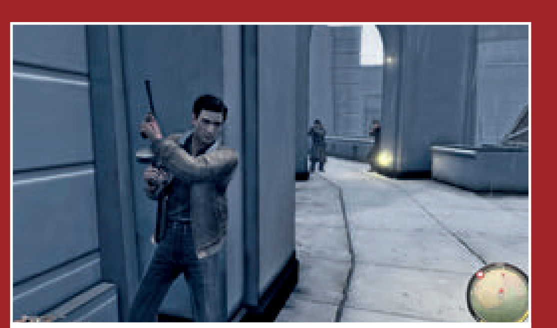
DER GRÖSSTE MANGEL: DIE SCHWACHE KI

Bereits im ersten Teil bot die künstliche Intelligenz Anlass zur Kritik. Auch Mafia 2 hat mit diesem Problem zu kämpfen:

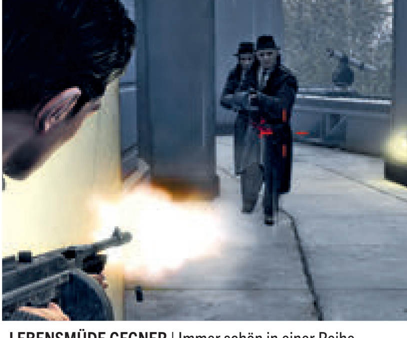
Die computergesteuerten Charaktere in **Mafia 2** sind nicht gerade mit Intelligenz gesegnet. Stellen Sie sich darauf ein, dass Missionen scheitern, da ein NPC, dessen Wagen Sie verfolgen sollen, auf dem Weg einen Unfall baut. Oder dass Ihre Gegner minutenlang nichts machen, als zu warten, dass Sie hinter einer Ecke auftauchen. Oder dass Gegner im Entenmarsch auf Sie zukommen, sodass eine Salve mit Ihrer Waffe genügt, um alle auf einmal auszuschalten. Oder dass Feinde immer an derselben Stelle aus der Deckung auftauchen – **Moorhuhn** lässt grüßen. Die Beispiele für solche Dummheiten sind beinahe endlos und rauben **Mafia 2** nicht nur immer wieder die Glaubwürdigkeit, sondern mindern auch Spannung und Schwierigkeit in den Missionen. Hier hätten die Entwickler mehr Feinschliff betreiben müssen.



HINDERNIS | Die Wegfindung funktioniert hier und da nicht. Dann laufen Passanten, aber auch storyrelevante NPCs gerne mal gegen Objekte und kommen nicht weiter.



DUMME GEGNER | Abwarten und Tee trinken – das scheint die Devise der Mafiosi. Solange Sie so wie im Bild in Deckung bleiben, eröffnen die Kollegen im Hintergrund nicht das Feuer, sondern warten einfach ab. Von Taktik oder intelligentem Vorgehen keine Spur.

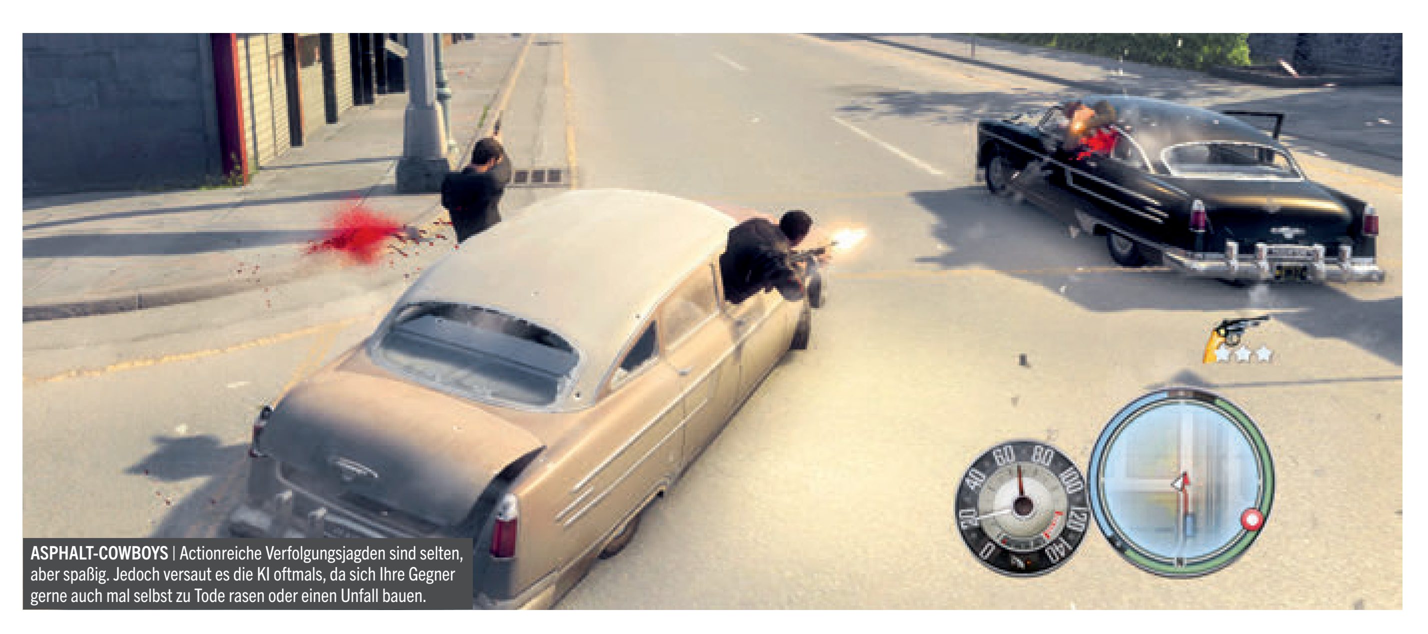


LEBENSMÜDE GEGNER | Immer schön in einer Reihe kommen Ihre Feinde oftmals auf Sie zu. Mit der richtigen Waffe schaffen Sie die Jungs dann mit wenigen Schüssen aus dem Weg – ärgerlich, da es den Feuergefechten die Spannung raubt.

gibt es selten, es sei denn, Sie haben es bis in den höchsten Fahndungslevel geschafft. Denn dann fahren so viele Streifenwagen herum, dass Sie ins Schwitzen kommen. **Mafia 2** verschenkt hier viel Potenzial; der durchschnittliche Spieler wird selten heraus-, geschweige denn überfordert. Es ist auch so gut wie nie nötig, Vitos Lebensenergie mit Essen aufzufüllen oder sein Auto tunen zu lassen (siehe Kasten Seite 81), denn die KI spielt man so oder so aus.

So weit hört es sich an, als sei **Mafia 2** ein schlechtes Spiel geworden. Aber weit gefehlt. Man darf nicht mit den falschen Erwartungen an 2k Czechs Gangster-Epos herangehen. Verwöhnte **GTA**-Spieler werden schnell von der Beschränktheit des vermeintlich großen Open-World-Spielplatzes enttäuscht sein. Doch mit genau diesem Vergleich tut man **Mafia 2** unrecht. Die Geschichte um Vito Scaletta ist ein streng lineares, klassisches Action-Spiel, das grandios inszeniert wurde – abgesehen von den Problemen mit der KI. Die Atmosphäre und die Detailverliebtheit der Entwickler beeindrucken innerhalb weniger Spielminuten. Im ersten Kapitel, in dem Vito wieder nach Hause kommt, trägt er noch seine Uniform. Auf der Straße versuchen Zeitungsjungen, die aktuellen Nachrichten über den Krieg und die Gräueltaten der Deutschen an den Mann zu bringen. Über die Stadt hinweg fliegt ein Geschwader Bomber. Man merkt innerhalb weniger Sekunden, dass zu dieser Zeit noch Krieg herrscht – ganz ohne großes Tamtam. Später dann, in den 1950er-Jahren, ändert sich alles. Die Farbgebung ist etwas bunter, die Mädels auf der Straße aufreizender angezogen, im Radio läuft Rock 'n' Roll und alles wirkt unbeschwerter. 2k Czech fängt beide Äras wunderbar glaubhaft ein.

Dazu kommt die enorme Detailverliebtheit der Entwickler bei der Gestaltung der Stadt Empire Bay. Zwar gibt es hier und da Gebiete, in denen die Gebäude hässlich ausfallen, genau wie manche Textur, doch das Gesamtbild stimmt. Laufen Sie an einer Katze vorbei, macht diese auch mal einen Buckel und faucht Vito an. Oder aber eine Passantin wird plötzlich an der Straßenkreuzung vor Ihnen von den Cops verhaftet und so weiter. **Mafia 2** schafft es so, dass Empire Bay tatsächlich wie eine lebendige Stadt wirkt, vor allem deshalb, weil viele der NPCs auch untereinander interagieren oder realistisch auf Ihre Taten reagieren – mit nur wenigen Ausnahmen. Wenn Sie mit Ihrem Boliden über den Bürgersteig rasen, hechten die Leute zur



ASPHALT-COWBOYS | Actionreiche Verfolgungsjagden sind selten, aber spaßig. Jedoch versaut es die KI oftmals, da sich Ihre Gegner gerne auch mal selbst zu Tode rasen oder einen Unfall bauen.

DAS BRINGT PHYSX

Die PC-Version von Mafia 2 bietet PhysX-Effekte, die für mehr Realismus sorgen. Was die hardwarehungrige Spielerei bringt, zeigen wir hier:

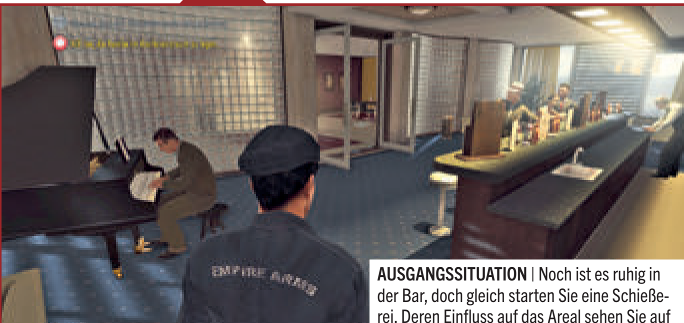
Die PhysX-Effekte sorgen dafür, dass sich Stoffe wie Vitos Mantel realistischer bewegen. Hauptsächlich bemerkt man die bessere Physik aber in Feuergefechten. Schießen Sie auf Objekte in der Umgebung, fliegen mehr Partikel umher als ohne den Effekt. Auch wirken Explosionen realistischer, da mehr Trümmer weggeschleudert werden und die Druckwellen Einfluss auf die Spielfiguren nehmen. Weiterer Vorteil: Schutt bleibt bei eingeschalteten PhysX-Effekten im Areal liegen und verschwindet nicht (siehe Beispielbilder).



OHNE PHYSX | Obwohl bei der Schießerei der gesamte Barbereich zerstört wurde, bleiben kaum Spuren zurück. Gerade die fehlenden Glassplitter stören bei ausgeschaltetem Effekt.



MIT PHYSX | Flaschen, Glassteine, Tische und so weiter zerbersten realistisch, die Trümmer bleiben nach der Schießerei liegen. Ein toller Effekt, der aber Leistung kostet.



AUSGANGSSITUATION | Noch ist es ruhig in der Bar, doch gleich starten Sie eine Schießerei. Deren Einfluss auf das Areal sehen Sie auf den Vergleichsbildern.

Seite – oftmals im letzten Moment, wenn Sie von hinten angebrettert kommen. Ziehen Sie Ihre Knarre, gehen manche in Deckung, andere rennen schreiend davon, wieder andere ziehen selbst einen Revolver und bitten Sie, vernünftig zu sein. So fühlt man sich bald nicht mehr wie ein Fremdkörper in der virtuellen Welt, sondern wie ein Bestandteil dieser – eine der größten Stärken neben den erstklassigen Zwischensequenzen. Außerdem verstehen es die Entwickler, mit den Möglichkeiten ihrer Grafik-Engine die Szenerien wunderhübsch zu gestalten. Gerade die verschiedenen Lichtstimmungen, die in den Gebäuden und Arealen herrschen, in denen die Missionen ablaufen, sehen oftmals erstklassig aus. Wer dann noch die PhysX-Effekte im Menü aktiviert, darf die wunderhübschen Räume nach Lust und Laune verwüsten, auch wenn dieser Genuss einiges an Performance kostet (siehe Kasten oben und Tuning Seite 86).

Letztlich erfüllt Mafia 2 die Erwartungen, die man an das Spiel haben kann. Wer den Vorgänger kennt, weiß, dass es den Entwicklern schon damals nicht darauf ankam, dem Spieler eine riesige Welt mit unendlichen Beschäftigungsmöglichkeiten zu geben. Stattdessen standen die Charaktere im Mittelpunkt, die mitreißende, gut inszenierte Geschichte, die Verbrechen nicht als Selbstzweck inszeniert, sondern die Taten der Protagonisten oftmals in ein kritisches Licht rückt. **Mafia 2** hält an genau diesem Schema fest, übernimmt dabei jedoch auch die Schattenseiten des Vorgängers, etwa die verkorkste künstliche Intelligenz. Doch von den Kritikpunkten sollte man sich nicht abschrecken lassen. Denn sonst verpasst man ein wunderbares Gangsterstück, das es erstklassig versteht, seine Geschichte, Charaktere und vor allem Action in Szene zu setzen. ❑



FILMREIF | Die Zwischensequenzen und Charaktere überzeugen in jeder Sekunde – auch wegen der tollen Synchronsprecher.

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

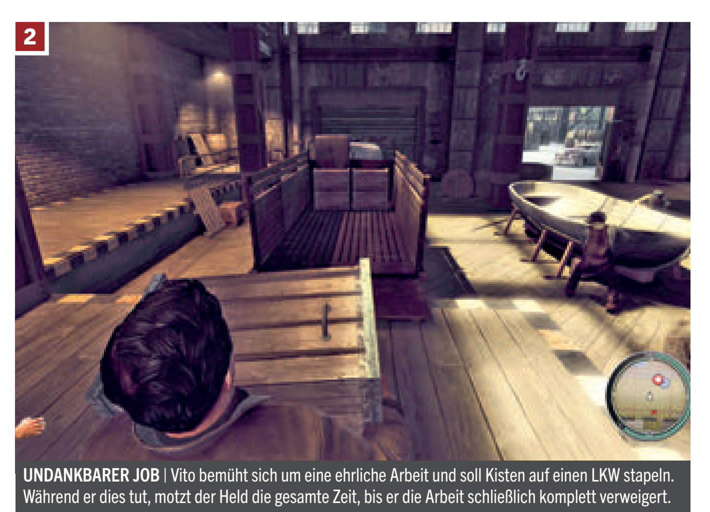


„Alte Tugenden im neuen Gewand. Gut, aber nicht herausragend."

Ich habe **Mafia** seinerzeit geliebt. Story, Charaktere und Atmosphäre begeisterten mich. Entsprechend hoch war meine Vorfreude auf **Mafia 2**. Viele Kollegen fragten mich nun während des Tests, wie der zweite Teil sei. Tja, und was soll ich sagen: im Prinzip genauso. **Mafia 2** zeichnet sich durch die gleichen Aspekte wie der Vorgänger aus, macht aber gleichzeitig auch dieselben Fehler. Wieder fallen Story, Charaktere, Atmosphäre und die Umsetzung erstklassig aus und es hapert wieder an der KI, es fehlen wieder die Bonusdreingaben wie Nebenmissionen. Heute sind Spieler verwöhnt, stellen sich – sobald der Begriff „Open World" fällt – einen riesigen Spielplatz à la **GTA 4** oder **Just Cause 2** vor, in dem man treiben kann, was man möchte. Genau das bekommt man in **Mafia 2** nicht – doch genau das macht eine derart geradlinige Story wie hier erst möglich. Natürlich hätte ich mich gerne noch ein wenig länger in Empire Bay aufgehalten, gerade nach den Story-Missionen. Aber das, was **Mafia 2** sein möchte, nämlich ein klassisches Action-Spiel, das sich nicht künstlich aufbläst, setzen die Entwickler erstklassig um. Nur das plötzliche Ende stört mich, denn die Spielzeit steht in keinem Verhältnis zur langen Entwicklungszeit von **Mafia 2**.



VORGESCHICHTE | Der erste Abschnitt versetzt Sie ins Sizilien des Zweiten Weltkriegs, wo Held Vito seinen Dienst ableistet. Er wird verletzt und deshalb in die Heimat geschickt. Der Anfang vom Ende.



UNDANKBARER JOB | Vito bemüht sich um eine ehrliche Arbeit und soll Kisten auf einen LKW stapeln. Während er dies tut, motzt der Held die gesamte Zeit, bis er die Arbeit schließlich komplett verweigert.



TOLL INSZENIERT | Ein Kapitel spielt hinter schwedischen Gardinen. Hier bedienen sich die Entwickler zwar jeder Menge Klischees, schaffen aber eine gelungene Gefängnisatmosphäre.



ENDLICH | Nachdem Vito lange Zeit der Handlanger war und viel Drecksarbeit leisten musste, wird er endlich in eine der Familien aufgenommen. Ein großer Moment im Spiel, der lange auf sich warten lässt.



Mafia 2

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 27. August 2010
Publisher: Take 2

Entwickler: 2k Czech
(Hidden & Dangerous, Mafia, Vietcong)
Genre: Action

GRAFIK

Mafia 2 ist eine Schönheit, ohne Frage. Jedoch darf man nicht zu genau hinsehen. Sonst entdeckt man nämlich hier und da hässliche Texturen, kulissenhafte Gebäude oder geklonte NPCs. Davon abgesehen beeindruckt die Detailverliebtheit. Die Hauptcharaktere sind wunderbar designt, die gesamte Farbgebung des Spiels passt hervorragend auf die 1940/50er-Jahre, die Wagenmodelle sind überaus detailgetreu und die Spielwelt strotzt nur so vor Kleinigkeiten, die zwar nicht wichtig sind, aber Authentizität bringen.

SOUND

Die Akustikkulisse haben die Entwickler tadellos umgesetzt. Aus den drei Radiostationen dröhnt stets lizenzierte Musik aus der jeweiligen Zeit. Die Hauptcharaktere sind erstklassig vertont, die Orchestermusik, die den Spielverlauf untermalt, überzeugt, ebenso die Motorengeräusche und Waffen-Sounds. Wer gut hinhört, bemerkt über den Sound außerdem viele Details in der Spielwelt, etwa einen aggressiven Hund, der in einem Hinterhof einen betrunkenen Penner anbellt, und so weiter. So wirkt die Welt realistisch.

STEUERUNG

Die Steuerung orientiert sich am Genrestandard. Per Maus und Tastatur befehligen Sie Vito wie in jedem anderen Third-Person-Shooter. Per Tastendruck hechtet Vito zum Beispiel in Deckung. Praktisch: Das Handling der Fahrzeuge ist mit Maus und Tastatur ein wenig unkomfortabel, da Sie Gas und Bremse mit analogem Eingabegerät nicht dosieren können. Wenn Sie ein Gamepad angeschlossen haben, können Sie jederzeit darauf umsteigen, ohne in den Optionen die Steuerung zu verändern. Sobald Sie wieder Maus und Tastatur bewegen, wechselt das Spiel zurück.

UMFANG

Wer den Fehler begeht, hinter **Mafia 2** ein neues **GTA** zu erwarten, wird enttäuscht. 2k Czech liefert ein geradliniges Action-Spiel ab. Entsprechend mau ist der Umfang. 15 Story-Kapitel beschäftigen etwa zehn bis zwölf Stunden, Nebenbeschäftigungen oder Ähnliches gibt es nicht.

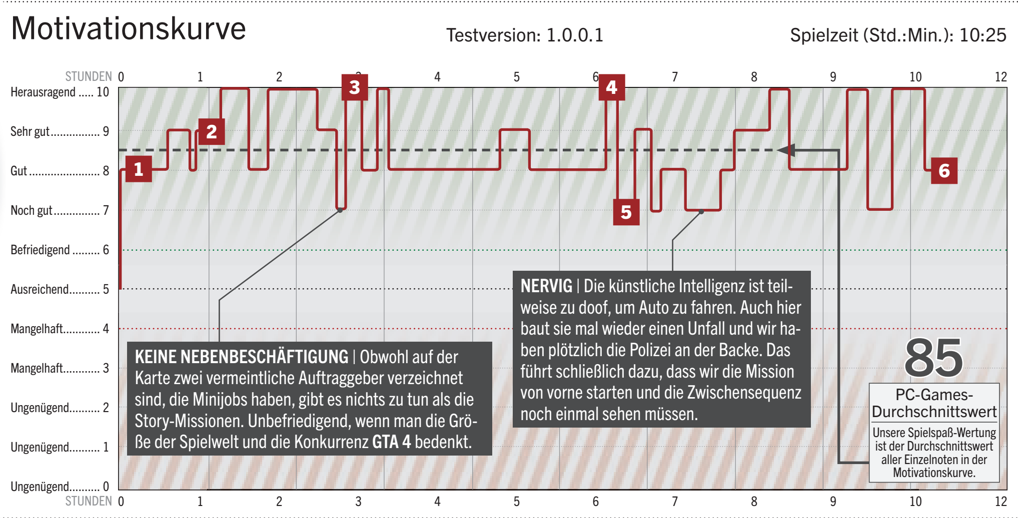
SPEICHERSYSTEM

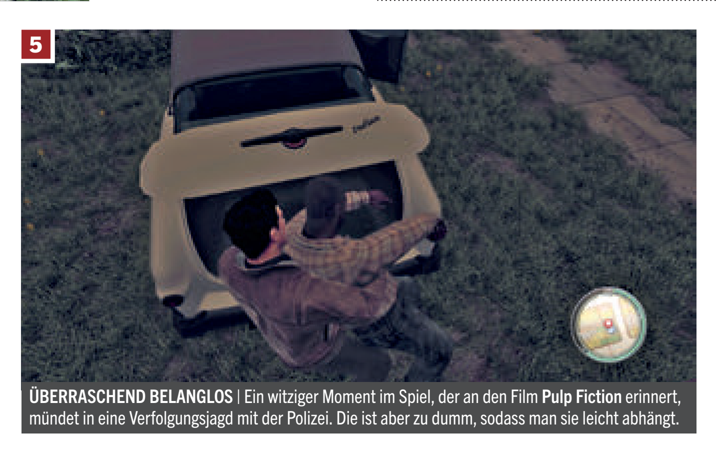
Das Spiel erlaubt kein freies Speichern, sondern nutzt Checkpoints, an denen es Sie wieder ins Spiel setzt, falls Vito draufgeht. Diese Punkte sind teilweise dämlich gesetzt, sodass Sie nicht abbrechbare Zwischensequenzen öfter sehen müssen, bis Sie in einer Mission zum nächsten Speicherpunkt gelangen. Das nervt.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Auf dem mittleren stellt das Spiel für geübte Spieler kein Problem dar. Die Speicherpunkte sind (meist) fair gesetzt und Vitos Lebensenergie regeneriert sich nach einiger Zeit automatisch. Zudem gibt es eine optionale Zielhilfe, damit Sie in den Schießereien keine Probleme bekommen.







5

ÜBERRASCHEND BELANGLOS | Ein witziger Moment im Spiel, der an den Film **Pulp Fiction** erinnert, mündet in eine Verfolgungsjagd mit der Polizei. Die ist aber zu dumm, sodass man sie leicht abhängt.



6

KOMISCHES ENDE | Die Story von **Mafia 2** steuert mehr und mehr auf ein Unglück zu, endet dann aber überraschend schnell und unbefriedigend. Action und Inszenierung stimmen aber.

ALTERSFREIGABE



Das Spiel kommt einem interaktiven Mafia-Film gleich und setzt deshalb auf viele brutale Szenen. Jede Menge Schießereien, blutige Zwischensequenzen und moralisch fragwürdige Inhalte bestimmen das Bild – Sie spielen eben einen Gangster.

SPRACHE

Mafia 2 erscheint komplett in Deutsch und wurde erstklassig mit bekannten Stimmen vertont. Allerdings vermittelt die ebenfalls enthaltene englische Synchronisation ein wenig mehr Atmosphäre, da die verschiedenen Dialekte besser zur Geltung kommen.

MEHRSPIELER-MODI

Mafia 2 bietet keinen Mehrspieler-Modus.

HARDWARE

Minimum: Athlon 64 X2 5000+/C2D E6300, 2 GB RAM, Geforce 8600 GTS/Radeon HD 2600 XT
Empfohlen: Phenom II X4 940 BE/C2D Q9550, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 4870/5770

KOPIERSCHUTZ

Unsere Testversion nutzte SecuRom als Kopierschutz und kam über Steam. Informationen über eventuelle Einschränkungen der Verkaufsversion lagen uns zum Redaktionsschluss nicht vor.

TEST-ABRECHNUNG

In den zehn Stunden Spielzeit stürzte unsere Testversion von **Mafia 2** nicht ab, es traten nur Clipping-Fehler und KI-Bugs auf. An einigen Stellen in Empire Bay scheint es Performance-Probleme zu geben, dort sank die Bild-Rate immer wieder ab.

Pro und Contra

- ➕ Tolle Charaktere mit Tiefgang, die ihre Handlungen auch hinterfragen oder nicht mit diesen zurechtkommen
- ➕ Gute Story – auch wenn sie zeitweise den roten Faden verliert –, die grandios inszeniert ist
- ➕ Gut umgesetzte Steuerung, die jederzeit den Wechsel auf Gamepad und zurück auf Maus und Tastatur erlaubt, ohne die Einstellungen ändern zu müssen
- ➕ Hübsche Grafik, sowohl bei den Charakteren, den Wagen als auch der Gestaltung der Spielwelt
- ➕ Glaubhafte Soundkulisse und wunderbar passende Musikuntermalung, besonders dank der Radiosender
- ➕ Die Fahrzeugsteuerung bietet Arcade- und Simulationsmodus, sodass jeder Spielertyp bedient wird.
- ➖ Die KI produziert oft Fehler oder reagiert nicht bzw. komisch auf die Spielfigur.
- ➖ Empire Bay ist eine große, offene Spielwelt. Dennoch gibt es keinerlei Nebenbeschäftigungen oder Ähnliches.
- ➖ Speicherpunkte sind teilweise doof oder unfair gesetzt.
- ➖ Geringer Umfang. Nach der Story gibt es keine Möglichkeit, sich länger mit **Mafia 2** zu beschäftigen.
- ➖ Unbefriedigendes, zu abruptes Ende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 85

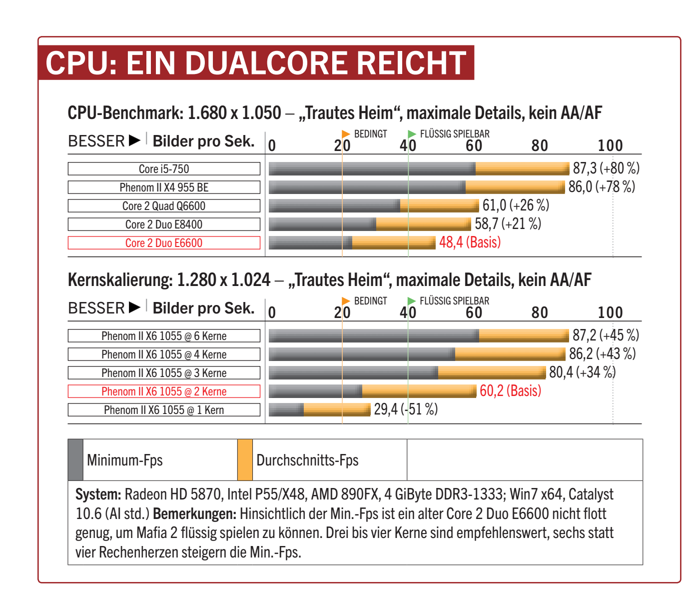


BEEINDRUCKEND | Für den PC dreht Entwickler 2k Czech an der Effektschraube – entsprechend hübscher kommt **Mafia 2** daher.

Mafia 2: Tuning

Von: Marc Sauter

Das Gangster-Epos von 2k Czech protzt mit gelungener Optik. Nichtsdestotrotz benötigen Sie keine High-End-Hardware.



MAFIA 2 – TUNING-TIPPS*

Schalter und Einstellung	Tuningpotenzial	Gewinn in Frames
Videomodus: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	26 Prozent	6 (23 auf 29 Fps)
Kantenglättung: Aus statt An	65 Prozent	15 (23 auf 38 Fps)
Anisotrope Filterung: Aus statt 16:1	9 Prozent	2 (23 auf 25 Fps)
Schattenqualität: Niedrig statt Hoch	4 Prozent	1 (23 auf 24 Fps)
Umgebungsverdeckung: Aus statt An	30 Prozent	7 (23 auf 30 Fps)
Geometriedetails: Niedrig statt Hoch	13 Prozent	3 (23 auf 26 Fps)

* Gemessen mit C2D E6600, Radeon HD 3870, 4 GiByte DDR2-1066, Win7 x64, Catalyst 10.6 (AI std.)

Anno 2002 erschien mit **Mafia** ein PC-Titel, der Spielegeschichte schrieb. Ende August 2010 gibt es erneut ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können. PC Games schlüpfte in die Haut von Vito Scaletta und erkundete für Sie Empire Bay.

Illusion-Engine: Wie schon der erste Teil basiert auch **Mafia 2** auf einer von 2k Czech entwickelten Engine, „Illusion“ genannt. Der Renderer arbeitet auf Direct-X-9-Basis und überzeugt durch Umgebungsverdeckung (Ambient Occlusion), gelungene Licht- und Schattenspiele (Global Illumination), ausdrucksstarke Gesichter und cineastische Zwischensequenzen. Vor allem aber lebt die rund 20 Quadratkilometer große, per Streaming dargestellte Spielwelt von ihrer Liebe zum Detail.

APEX-PhysX für den PC: Unterstützt wird die Illusion-Engine durch Nvidias PhysX – bereits 2006, als die Physik-Bibliothek noch dem durch Nvidia aufgekauften Entwickler Ageia gehörte, kündigte 2k Czech die Verwendung an. Im Falle von **Mafia 2** wird PhysX für die sogenannte Gameplay-Physik herangezogen (etwa Ragdoll oder die Fahreigenschaften der Autos), aber auch für spezielle Effekte wie Partikel bei Explosionen oder abblätternder Putz bei Beschuss. Grundsätzlich sieht **Mafia 2** damit auf dem PC genauso aus wie auf den Konsolen. Nvidia aber baute optionale, zusätzliche Effekte ein – im Spiel werden diese „APEX PhysX“ genannt (APEX sind Module, die die Arbeit mit PhysX erleichtern). Unter „Clothing“ verstehen die Entwickler speziell animierte Kleidung wie den Trenchcoat – das sieht beeindruckend aus, in unserer Vorabversion bewegte sich die Kleidung aber teils willkürlich. Weiterhin ist „Particles“ mit an Bord, was sich vorrangig auf Gefechte auswirkt: Schüsse und Explosionen erzeugen mehr Partikel (etwa Scherben oder Putz), wenn APEX PhysX aktiv ist; diese bleiben zudem liegen. Explodierende Autos und Granaten wirken bedrohlicher, Druckwellen schleudern Partikel und Gegner überallhin – mit APEX ist das Spielerlebnis intensiver. Die zusätzlichen PhysX-Effekte stehen mit mittleren sowie mit hohen Details zur Verfügung, beide unterscheiden sich durch die Anzahl der dargestellten Partikel.

Hardware-Killer? Nein! Als 2k Czech Anfang Juli die Systemanforderungen veröffentlichte, ging ein Aufschrei durch die Foren: Ein 2,4-GHz-Vierkerner und eine Geforce 9800 GTX oder eine Radeon HD 3870 reichen jedoch. Für die mittlere APEX-Stufe soll es eine Geforce GTX 470 sein und für die hohe gar eine Geforce GTX 480 und eine Geforce GTX 285 nur für PhysX! Wir geben an dieser Stelle Entwarnung: Auf Basis der uns vorliegenden Version ermitteln wir in einem heftigen Feuergefecht zwar teils eine Halbierung der Bildrate durch APEX, dennoch ist eine 200-Euro-Karte wie die Geforce GTX 460 stark genug, um 1.680 x 1.050 Pixel mit maximaler Qualität bei knapp 30 Fps darzustellen. Auch Radeon-Besitzer dürfen APEX aktivieren, bei unter 20 Bildern pro Sekunde bereiten Schießereien aber nur wenig Spielspaß.

DETAILSTUFEN IM VERGLEICH



DETAILFRAGE | Mit minimalen Details werden die Schatten vereinfacht, die fehlende Umgebungsverdeckung erweckt den unrealistischen Eindruck schwebender Objekte. Die Texturen bleiben davon jedoch gänzlich unberührt.

APEX PHYSX IM VERGLEICH



TRÜMMERHAUFEN | Ist APEX aktiv, erzeugen Schüsse und Explosionen deutlich mehr Partikel wie Scherben oder Putz, die liegen bleiben. Autos fliegen weitaus imposanter in die Luft (siehe großes Bild auf der linken Seite).

Pixelbeschleunigung: Die APEX-Effekte einmal außen vor gelassen, benötigen Sie für **Mafia 2** keine übermäßig schnelle Grafikkarte – unsere Szene „Trautes Heim" zeigt eine einminütige Autofahrt durchs verschneite Empire Bay; dies ist fordernder als Kämpfe in Innenräumen. Bereits mit einem Modell der unteren Mittelklasse à la Radeon HD 5770/HD 4870 oder Geforce GTX 260-216 läuft das Epos hier im Mittel mit rund 40 Fps samt Kantenglättung in 1.680 x 1.050. Wenn Sie mindestens eine Radeon HD 5850 oder Geforce GTX 470 nutzen, ist auch 1.920 x 1.200 kaum ein Problem. Unseren Benchmarks zufolge ist zumindest das verschneite Empire Bay eine Bank für AMDs aktuelle Evergreen-Grafikkarten.

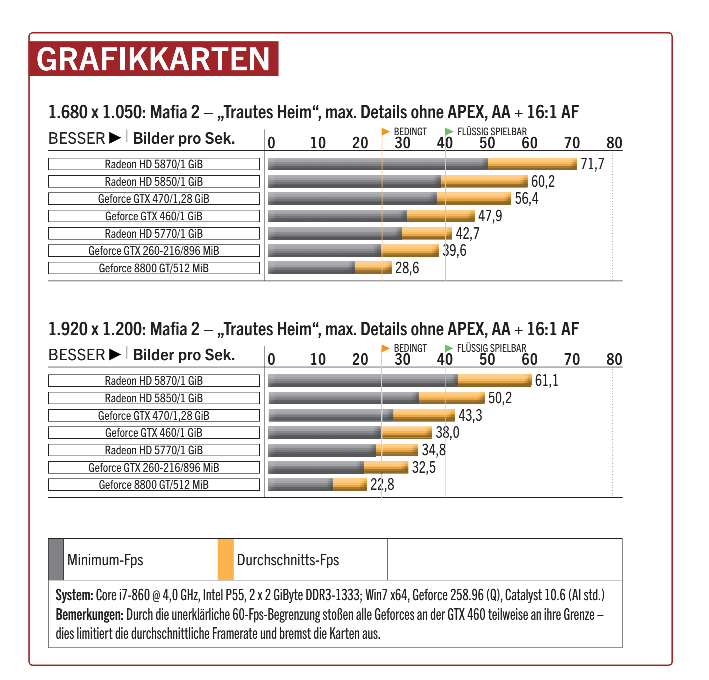
CPU dreht Däumchen: Im Interview mit 2k Czech erklärte uns Senior Producer Denby Grace, dass **Mafia 2** immer flotter läuft, je mehr CPU-Kerne zur Verfügung stehen. In unserem Skalierungstest mit einem Phenom II X6 1055T erweist sich das als korrekt: Selbst beim Schritt von vier auf sechs Herzen steigt die Bildrate leicht. Allerdings müssen Sie für **Mafia 2** keine Hexacore-CPU besitzen, wir empfehlen einen Vierkerner. Falls Sie sich mit teils unter 30 Fps zufrieden geben, ist auch ein vier Jahre alter E6600 ausreichend.

Leistungsbremsen: Sollte Ihr System zu wenige Bilder pro Sekunde produzieren, deaktivieren Sie zuerst die Kantenglättung – ohne sieht **Mafia 2** nicht schlechter aus, dafür steigt die Bildrate enorm. Verringerte Geometrie- sowie Schattendetails sind optisch verschmerzbar und helfen ebenfalls; komplett deaktivieren lassen sich die Schatten nicht. Die Umgebungsverdeckung trägt viel zur Immersion bei. Die Qualität der Texturen sowie die Beleuchtung ist unabhängig von den restlichen Optionen, daher sieht **Mafia 2** auch mit minimalen Details ziemlich gut aus. Je nach System verdoppeln sich aber die Bilder pro Sekunde – besonders Nutzer eines älteren Rechners dürfte das sehr freuen. ❑

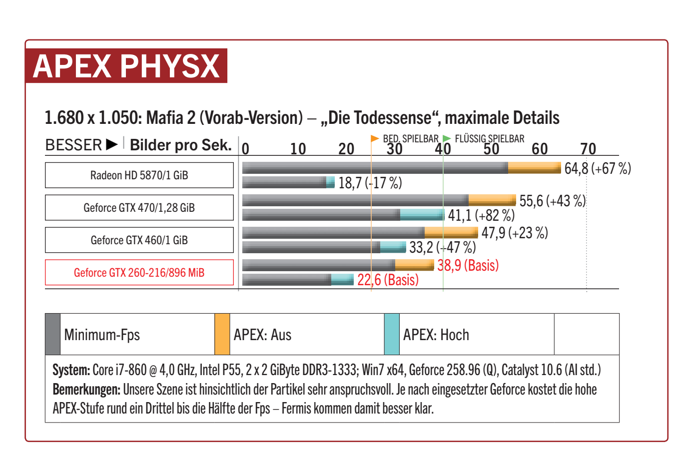
FAZIT

Mafia 2 im Technik-Check:
2k Czechs Gangster-Epos sieht nicht nur gut aus, sondern nutzt auch effektiv die zur Verfügung stehende Rechenleistung – sogar Sechskerner bringen ein kleines Fps-Plus. Der Leistungshunger der Kantenglättung erscheint uns zu hoch für die gebotene Optik, das Gleiche gilt für die – sehr ansehnlichen – optionalen APEX-Effekte. Radeon-Nutzer sollten APEX deaktiviert lassen oder müssen mit niedrigen Bildraten vorliebnehmen.

GRAFIKKARTEN



APEX PHYSX





EINSCHUB | Bei wichtigen Ereignissen läuft am Bildschirmrand ein kleines Filmchen ab.







▲ **GEREDE** | Die Zwischensequenzen sind schön gerendert, die Dialoge aber nicht gerade spannend. Die Story ähnelt einem Agentenfilm.

▼ **KRIEG ÜBER DEN WOLKEN** | Nahe heran kommen Sie mit der Kamera nur an Luftkämpfe. Diese sehen aber für ein Strategiespiel toll aus.



Ruse

Von: Christian Schlütter

Überraschung aus Frankreich: Eugen Systems liefert ein rundes und forderndes Strategiespiel ab!

Was wurde nicht gejammert über den Zustand der Echtzeit-Strategie im neuen Jahrtausend! Einige sagten gar den Tod des Genres voraus. Als dann auch noch die altgediente **Command & Conquer**-Serie mit allzu vielen, halbherzig umgesetzten Innovationen baden ging, schien alles zu spät.

In diesem Monat aber kommen gleich zwei Spitzenspiele auf den Markt und führen das Genre zurück zu alter Glorie – jedes auf seine eigene Weise. Während **Starcraft 2: Wings of Liberty** auf knackige, kurze Missionen und eine hollywoodreife Story setzt, geht das französische Studio Eugen Systems einen anderen, taktischeren Weg.

Vordergründig betrachtet ist **Ruse** nur ein weiteres Strategiespiel vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Sie schlüpfen in die Soldatenstiefel von Joe Sheridan. Der mutige amerikanische Major verdient sich seine ersten Sporen in den Schlachten Nordafrikas. Im weiteren Spielverlauf folgen Sie ihm dann durch Italien, Frankreich, Belgien und Holland bis in das Herz des Deutschen Reiches. Dabei wird Sheridan immer wagemutiger und auch ehrgeiziger, legt sich mit Vorgesetzten an und stößt Freunde vor den Kopf. Die Geschichte, die in ansprechend gerenderten Zwischensequenzen präsentiert wird, unterhält zwar, gewinnt aber keinen Innovationspreis. Zu bald schon haben Sie den Twist in der Story erkannt, echte Überraschungen kommen nicht auf. Zudem ist die deutsche Sprachausgabe eher mäßig und die düdelige Musik nervt schon nach kurzer Zeit.

Wer jetzt aber „Bäh, hab ich alles schon gesehen" schreit, dem sei gesagt, dass Eugens Spiel, abgesehen von Setting und Story, mutige neue Wege geht. Das fängt schon beim Spielsystem an. Anstatt Raffinerien und Fabriken zu errichten und danach dem Feind einen Haufen Panzer entgegenzuwerfen, besetzen Sie in fast jeder Partie zunächst Nachschub-Depots, von denen aus LKWs zu Ihrem Hauptquartier fahren. Da die Laster zerstört werden können, müssen Sie



LUFTANGRIFF | Mit dicken, durch Jäger geschützten Bombern radieren Sie die Feindbasis schnell aus.



SCHWERER FEHLER | Während wir auf Lufteinheiten setzten, hat uns die KI mit Panzern überrannt.


▲ **ANTIK** | Die meisten Karten sind recht detailarm. Dieses Kolosseum bildet die Ausnahme.

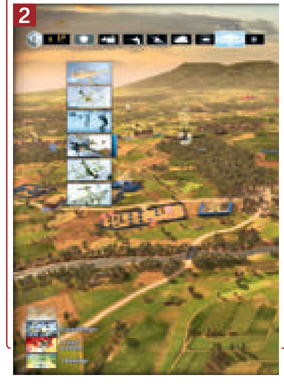
▼ **BAUWERK** | Bunker bauen Sie eher im Einzelspieler-Modus. Menschliche Gegner umgehen sie schnell.

DAS INTERFACE

Einzigartig macht Ruse vor allen Dingen seine reduzierte, aber sehr sinnvolle Benutzeroberfläche. Das Interface hat einige Kniffe, die Ihnen schnell Informationen liefern:



Auf den ersten Blick unauffällig, aber trotzdem sehr nützlich ist die automatische Zusammenfassung von nahe stehenden Einheiten. Zoomen Sie weiter heraus 1, stapeln sich Einheiten einfach zu einem Haufen Spielchips, was es einfacher macht, die Chancen Ihrer Truppen gegen den Feind einzuschätzen. Natürlich können Sie weiterhin Truppenteile per „Strg+Zahl"-Funktion zusammenfassen. Auch das Baumenü ist extrem reduziert, aber leicht bedienbar und klappt am oberen Bildschirmrand aus. 2 Wer möchte, kann es auch so einstellen, dass es immer ausgeklappt ist. Sicht- und Schussreichweiten Ihrer Einheiten bekommen Sie übrigens automatisch durch sinnvolle Linien angezeigt 3.





die Routen also offen halten und gegebenenfalls beschützen.

Gleichzeitig errichten Sie für jede Waffengattung nur ein Gebäude. Will heißen: Es gibt für Fußtruppen, Panzer, Panzerabwehr, Artillerie und Flugzeuge jeweils eine Fabrik. Hinzu kommt ein sündhaft teures Gebäude für experimentelle Waffen.

Der Sinn dahinter erschließt sich schnell: **Ruse** setzt auf ein klares Stein-Schere-Papier-Prinzip. Jede Waffengattung eignet sich besonders gut gegen eine andere. Rückt der Feind mit Panzern an, werfen Sie ihm Panzerabwehr oder Infanterie entgegen. In den meisten Partien hilft es aber nicht, auf eine Gattung allein zu setzen. Erst das Zusammenspiel der Einheiten bringt Sie dem Sieg näher.

Zusätzlich, und das freut Strategen alter Güte besonders, können Sie noch so viele Einheiten produzieren, wie Sie wollen. Wenn Sie Ihre Untergebenen nicht taktisch einsetzen, gehen Sie gnadenlos unter. Infanteristen verstecken Sie an strategisch wichtigen Punkten der Straße entlang in Wäldern, wodurch sie einen Überraschungsangriff-Bonus bekommen. Artillerie hingegen müssen Sie in den hinteren Reihen Ihrer Armee verstecken. Und die mächtigen Bomber kommen ohne Unterstützung durch Jagdflieger keinen Meter weit. Die knapp 25 Stunden lange Einzelspieler-Kampagne unterstützt taktisches Spielen durch gut designte und anspruchsvolle Missionen. Bei der Erstürmung des Hafens von Cherbourg müssen Sie nach und nach die Verteidigungsanlagen ausschalten und dann in einer Zangenbewegung auf den Pier vorrücken. Im deutschen Hinterland gilt es, vor der gegnerischen Armee einen zentralen Punkt zu erreichen. Und den italienischen Hügel Monte Cassino knacken Sie nur, indem Sie mit Ihren Bombern geschickt die deutsche Luftabwehr umgehen. Kurz: **Ruse** fördert taktisches Spielen wie zu besten Hardcore-Rundenstrategie-Zeiten. Damit niemand zurückbleibt, dürfen Sie die Kampagne in drei Schwierigkeitsgraden angehen, die sich ausreichend voneinander unterscheiden.

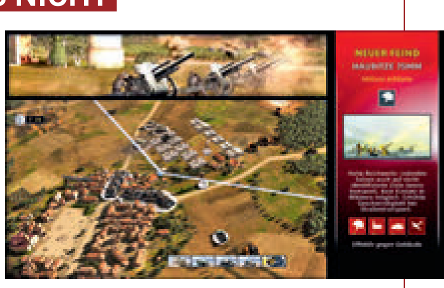
Natürlich handelt es sich bei **Ruse** weiterhin um ein Echtzeit-Strategiespiel. Um genügend taktische Tiefe in die schnellen, hektischen Gefechte zu bekommen, musste Eugen also die Bedienung des Spiels von den Standards des Genres absetzen. Herausgekommen ist dabei ein extrem verschlanktes und trotzdem übersichtliches Interface, das Ihnen fast unmerklich alle nötigen Informationen auf einen Blick vermittelt. Mehr dazu lesen Sie im Kasten oben.

Informationen sind überhaupt das wichtigste Gut von **Ruse**. Denn es gibt keinen Nebel des Krieges in


GEHEIM | Infanteristen in Wäldern starten, solange sie unentdeckt bleiben, einen Überraschungsangriff.

DAS GEFÄLLT UNS NICHT

Jammern auf hohem Niveau: Einige Punkte haben uns an Ruse nicht so gut gefallen.

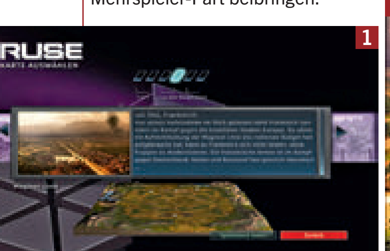


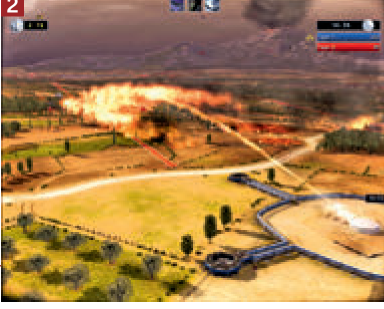
Neben der seltsam unpassenden deutschen Sprachausgabe und der dudelnden Musik störte im Einzelspieler-Modus vor allen Dingen eine Tatsache: **Ruse** blendet zu wichtigen Ereignissen oder wenn Sie auf neue Einheiten treffen am Bildschirmrand Filmchen und Informationen ein. Das nimmt teilweise so Überhand, dass Sie während dieser Einblendungen die Übersicht über das Schlachtfeld verlieren. Zum Glück kommt das nur selten vor und ist im Mehrspieler-Modus überhaupt kein Thema. Hier bleibt die Übersicht jederzeit erhalten.

DER OPERATIONEN-MODUS

Als Übergang zwischen dem Einzelspieler- und dem Mehrspieler-Modus hat Eugen einige Operationen für Ruse programmiert.

In einem gesonderten Menü 1 wählen Sie eine der sechs Missionen aus und bekommen genaue Informationen zum Einsatz. Dabei hat jeder Auftrag einen eigenen Kniff. Oftmals soll Ihnen eine Spielmechanik beziehungsweise Taktik mit der Mission nahegebracht werden. Im Einsatz an der Maginot-Linie geht es zum Beispiel um die effektive Punktverteidigung durch Flammenwerfer-Bunker 2 und den geordneten Rückzug. Der Schwierigkeitsgrad liegt bei allen Operationen durchschnittlich etwas höher als in der Kampagne. Besonders fordernd sind die Einsätze, die Sie zusammen mit Freunden angehen und die Ihnen sinnvolles Zusammenspielen für den Mehrspieler-Part beibringen.





DIE EXTRAS

Neben des ohnehin schon gewaltigen Umfangs dank Einzel-, Mehrspieler- und Operations-Modus, legt Eugen Ruse noch einige Extras bei.

Wer tiefer in die Materie einsteigen oder Einheiten vergleichen will, der kann im Menü die sogenannte Rusopedia anwählen. Darin sind alle Einheiten sämtlicher Nationen verzeichnet, mitsamt ihrer Vor- und Nachteile und einer historischen Einordnung des realen Vorbildes.

Ebenfalls unter dem Reiter „Extras“ finden Sie ein Benchmark-Programm (siehe Bild unten), mit dem Sie die Leistungsfähigkeit Ihres PCs austesten können. Außerdem liefert **Ruse** Ranglisten und Errungenschaften mit. In Zukunft dürfen Sie auch neue Szenarien oder Karten einfach über Steam freischalten.



Eugens Spiel. Stattdessen können Sie von Anfang an das gesamte Schlachtfeld einsehen, alle Züge des Gegners nachverfolgen. Dank der leistungsfähigen Engine dürfen Sie sogar überaus flüssig so weit herauszoomen, dass Ihnen die Karte wie auf dem Tisch eines echten Generals präsentiert wird. Bei sehr nahen Zoomstufen verschwimmen gerade Bodentexturen aber arg.

Sie haben also von Beginn einer Partie an eine Menge Informationen über den Feind. Was Sie allerdings nicht wissen, ist, welche Einheiten er genau platziert hat. Sie sehen lediglich anhand von spielchipähnlichen Symbolen, ob er Ihnen schwere oder leichte Einheiten entgegenschickt. Also kommt der Aufklärung durch entsprechende Einheiten eine besondere Bedeutung zu. Das setzt sich im gewitzten Listen-System fort, das die Entwickler als cooles Feature ins Spiel eingebaut haben. Mit diesen Spezialfähigkeiten, die sich mit der Zeit aufladen, dürfen Sie feindliche Stellungen ausspionieren, eigene Einheitenbewegungen verstecken oder den Gegner mit Scheinarmeen verwirren. Das bringt ein unberechenbares Moment ins Spiel und sorgt so für dynamische und spaßige Partien.

So gut sich Eugens Ideen auch in den brillanten Missionen des Singleplayer-Modus spielen: Seine Stärken zeigt **Ruse** noch klarer im Multiplayer-Teil. Ganze 23 Karten für bis zu acht Spieler liefert Eugen von Haus aus mit. Und: Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie alle sechs Nationen spielen, jede mit eigenen Vor- und Nachteilen. Die Briten setzen stark auf die Royal Airforce, während die Italiener schon früh mit kleinen, wendigen Panzern in die Schlacht preschen. Die monatelange Betatestphase für **Ruse** hat sich ausgezahlt. Die Fraktionen unterscheiden sich zwar voneinander, das Spielgeschehen bleibt aber zu jeder Zeit ausbalanciert, keine Nation, keine Waffengattung hat einen großen Vorteil. Gute Spieler können auch eine fast hoffnungslos erscheinende Situation durch taktisches Geschick herumdrehen. Wohl auch deshalb soll **Ruse** zu einem offiziellen Turnierspiel der Electronic Sports League werden. Auch das Matchmaking funktioniert mittlerweile gut. Meistens bekommen Sie passende Mitspieler zugelost.

Wer vor dem Einstieg in die Online-Ranglisten noch Übung braucht, für den haben die Entwickler die knackigen Operationen (siehe Kasten oben links) und einen Skirmish-Modus mit überraschend guter KI eingebaut. Gerade auf mittlerem und hohem Schwierigkeitsgrad agiert der Computergegner professionell und flink, ohne dabei vom Programm unfaire Vorteile zu bekommen. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Endlich wieder ein echtes Strategiespiel!“

Viele, viele Experimente hat das Echtzeit-Strategie-Genre in letzter Zeit über sich ergehen lassen müssen. **Ruse** konzentriert sich endlich wieder auf das Wesentliche: Gut designte Missionen, fordernde KI-Gegner und eine gute Balance zwischen taktischer Tiefe und actionreichen Kämpfen. Ausnahmsweise verschmerze ich dann mal, dass die Geschichte mich nicht so mitreißt wie beispielsweise Raynors Rachetrip in **Starcraft 2**. Zum Dauerbrenner dürfte meines Erachtens der Mehrspieler-Modus werden. Die Nationen sind ausgewogen und das Spielsystem eingängig und trotzdem vielschichtig. Tolles Spiel!



BEIDSEITIG | Taktische Manöver wie diese Zangenbewegung nutzen Sie oft im Spiel.



ABWEHR | Bei Verteidigungsmissionen kommt es darauf an, Einheiten geschickt zu platzieren.



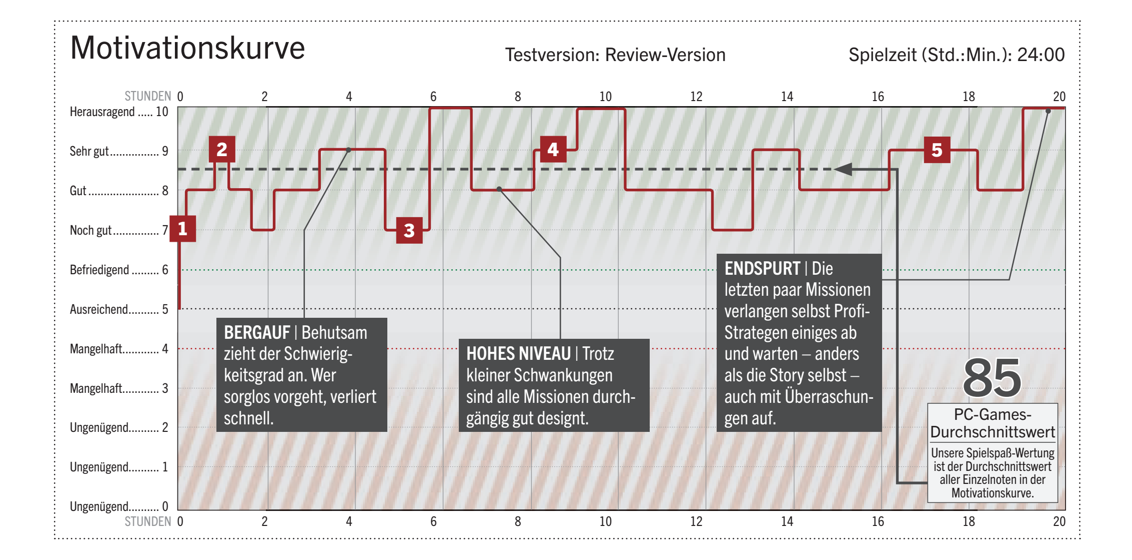
1 **EINFÜHRUNG** | **Ruse** führt Sie behutsam an das Spielprinzip heran. Die ersten paar Missionen sind quasi die Aufwärmphase, in der Sie nach und nach neue Mechaniken lernen. Trotzdem sind Sie von Anfang an mitten im Geschehen. Das motiviert trotz Tutorial-Charakter.

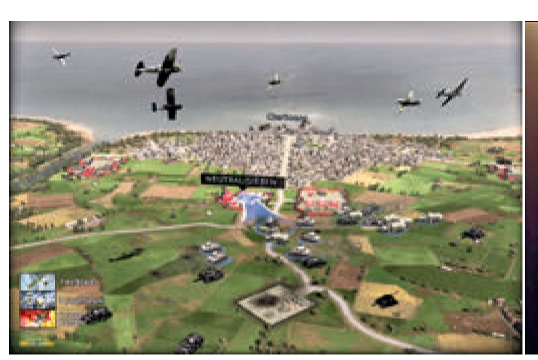


2 **DER BERG RUFT!** | Die Deutschen haben sich auf dem italienischen Hügel Monte Cassino verschanzt. Zum ersten Mal bekommen Sie Bomber an die Hand, um das Hauptquartier auf dem Gipfel auszuräuchern. Ein erhebendes Gefühl!

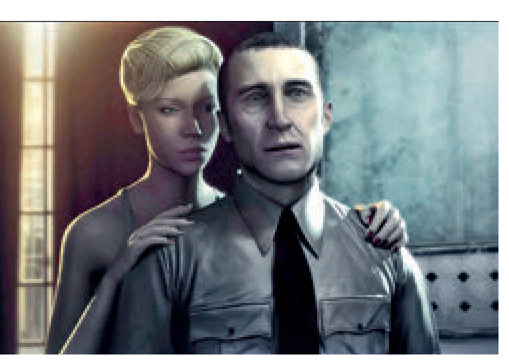


3 **KEIN URLAUB AM STRAND** | Nach dem ersten Drittel der Kampagne landen Sie an der Küste der Normandie. Die Erstürmung des Utah Beach hat man leider schon zu oft gesehen, als dass sie spektakulär wirken könnte. Trotzdem fordert die Mission und unterhält passabel.



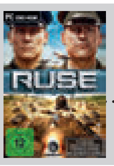


4 **DOCK OF THE BAY** | Die Erstürmung des Hafens von Cherbourg gehört zu den Höhepunkten von **Ruse** – jedenfalls in spielerischer Hinsicht. Sie müssen alle Truppenverbände sinnvoll einsetzen und taktische Manöver wie Zangenbewegungen einsetzen, um den Feind zu bezwingen. Bravo!



5 **CHARAKTERSACHE** | Die Geschichte bietet auch mit fortschreitender Spieldauer wenig Action, sondern kommt eher einem Agentenfilm nahe. Nach und nach erfahren Sie, was es mit dieser blonden Dame auf sich hat. Große Überraschungen gibt es dabei aber nicht.

RUSE



Ca. € 45,-
9. Spetember 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Eugen Systems
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Ein Steam-Account ist Pflicht. **Ruse** benutzt nicht den Ubisoft Game Launcher!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Zoomstufen, flüssige Engine, gute Einheitenmodelle. Auch die Zwischensequenzen überzeugen.
Sound: Die Musik nervt schnell.
Steuerung: Extrem entschlacktes und doch praktikables Interface. Toll!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 2.8 GHz, 1 GB RAM (2 GB für Vista), Radeon X1000/Geforce 6
Empfehlenswert: Pentrium D 3.5 GHz/ Athlon 64 3500+, 2 GB RAM, Radeon X1900/Geforce 7800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahre
Der Kriegsalltag ist hier eher wie in einem guten Agentenfilm. Blut fließt keines, auch die Zwischensequenzen kommen ohne Gewalt aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten mit der fast fertigen Vorschauversion das gesamte Spiel durch und checkten unsere Erlebnisse dann noch einmal mit der finalen Testversion. Abstürze traten nicht auf. Auch grobe Bugs waren nicht zu finden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gut designte, abwechslungsreiche und fordernde Missionen
- ➕ Lange, durchgängige Kampagne
- ➕ Entschlacktes, mutiges und praktikables Interface
- ➕ Cleveres Listen-System
- ➕ Tolle Grafik mit flüssigen Zooms
- ➕ Passende Zwischensequenzen
- ➕ Enormer Umfang
- ➕ Fordernder Operationen-Modus
- ➕ Sechs ausbalancierte und gut spielbare Fraktionen
- ➕ Stabiler und spaßiger Mehrspieler-Modus
- ➖ Musik und Sprachausgabe nerven
- ➖ Boden bei nahem Heranzoomen recht detailarm
- ➖ Wenig Überraschendes in der Einzelspieler-Geschichte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

FLUCHT ZWECKLOS | Lynch, der Psychopath, hat es sich in Schanghai gemütlich gemacht. Allzu bald fliegen allerdings wieder blaue Bohnen.

KATASTROPHEN-DUO | Kane (rechts) und Lynch (links) gehören zu den verrücktesten Videospielfiguren.

Kane & Lynch 2: Dog Days



Von: Robert Horn

Dreckig, hart, unsympathisch: Die Helden dieses Spiels sind gar keine.

Der Otto Normalheld vieler Computerspiele ist meist ein recht toller Bursche: Er kämpft für die gute Sache, knöpft sich Banditen wie am Fließband vor und fällt allenfalls durch seine rauen Methoden bei der Verfolgung seines ehrenhaften Ziels negativ auf. Ach, und gutaussehend ist der Strahlemann sowieso. Als die dänischen Entwickler von Io-Interactive 2007 Kane und Lynch auf die Spielergemeinschaft losließen, schienen solche Heldenklischees ins Gegenteil verkehrt. **Kane & Lynch: Dead Men** zeigte zwei Verlierer, die unfreiwillig in einen Strudel der Gewalt geraten und dabei nahezu alles verlieren, was ihnen lieb und teuer ist. Das Actionspiel spaltete die Spielergemeinde: Die tolle Story konnte nicht über spielerische Mängel hinwegtäuschen. Trotzdem waren zwei einzigartige Antihelden geboren.

Teil 2 des Dramas schickt Sie ohne jegliche Zusammenfassung der Geschehnisse des Vorgängers nach Schanghai. Dort hat Psychopath Lynch ein neues Leben begonnen und sich mit dem Kriminellen Glazer zusammengetan. Für einen größeren Waffendeal holt Lynch seinen alten Partner Kane zu Hilfe. Doch schon kurz nach dessen Ankunft geht alles ganz furchtbar schief ...

Mehr wollen wir Ihnen zur Geschichte des Actionspiels nicht erzählen. Denn die Story der beiden Pechvögel, erzählt in einer Vielzahl Zwischensequenzen, zählt zweifelsohne zu den größten Kauf-



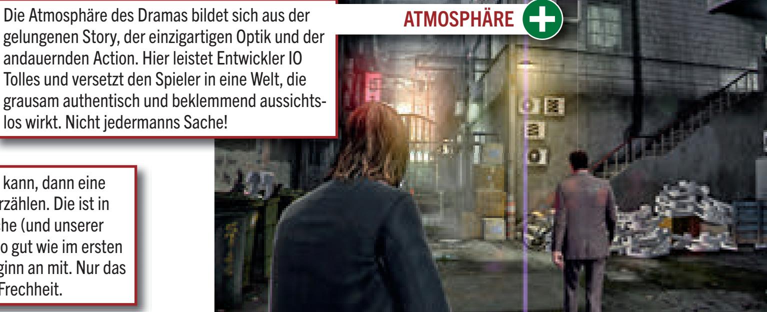
MEUTE | Gangster sind meist im Rudel unterwegs. Wie schnell aus Kollegen Feinde werden, das müssen Kane und Lynch allerdings am eigenen Leib erfahren.



UNKAPUTTBAR | Wird Lynch von zu vielen Kugeln getroffen, sackt er zu Boden. Dort können Sie allerdings noch weiterfeuern und in Deckung kriechen. Das macht die Ballereien eine Spur einfacher.

DIE SPIELELEMENTE

Das Spielerlebnis von Kane & Lynch 2 setzt sich aus verschiedenen Komponenten zusammen. Jede davon leistet Ihren Beitrag, das Spiel besonders zu machen. Das klappt aber nicht immer.



ATMOSPHÄRE +

Die Atmosphäre des Dramas bildet sich aus der gelungenen Story, der einzigartigen Optik und der andauernden Action. Hier leistet Entwickler IO Tolles und versetzt den Spieler in eine Welt, die grausam authentisch und beklemmend aussichtslos wirkt. Nicht jedermanns Sache!



+ STORY

Wenn das Spiel eine Sache kann, dann eine eindringliche Geschichte erzählen. Die ist in jedem Fall Geschmackssache (und unserer Meinung nach auch nicht so gut wie im ersten Teil), doch reißt sie von Beginn an mit. Nur das Ende ist, mit Verlaub, eine Frechheit.

+ OPTIK

Verwaschene Farben, grobe Körnung und absichtliche Bildfehler geben **Kane & Lynch 2** einen besonderen Look, den wir so in einem Videospiel noch nicht gesehen haben. Diese dreckige Optik, zusammen mit einer wackeligen Kameraführung lässt ein gemütliches Spielen allerdings nicht zu. Es ist richtig stressig, den Titel zu spielen. Allein die Idee mit Bildfehlern bei Treffern **1** oder verpixelten Kopfschüssen **2** ist genial.



– SCHIESSEREIEN

Hier schwächelt das Action-Spiel: Die Ballereien in **Kane & Lynch 2** fordern zwar und machen durchaus Spaß, doch sie wiederholen sich zu oft und bieten bis auf wenige Stellen kaum Abwechslung. Meist feuern Sie aus der Deckung Gegner um Gegner über den Haufen.

argumenten des Spiels. Allerdings sollten Sie wissen, worauf Sie sich einlassen: Die Geschehnisse in **Dog Days** sind bitterböse, oft krass brutal und mit der Wucht eines Faustschlages in empfindliche Körperregionen erzählt. Friede, Freude und Eierkuchen suchen Sie besser woanders.

Wie viel Mühe sich die Entwickler geben, ihren Charakteren Tiefe und der Handlung ordentlich Gewicht zu verleihen, merkt man schon nach wenigen Metern in den dreckigen Straßen Schanghais. Denn jeder der elf Abschnitte wird mit Sequenzen in Spielegrafik eingeläutet, zudem unterhalten sich die beiden Protagonisten fast ununterbrochen. So erfahren Sie nicht nur einige Hintergründe zur Geschichte, auch die Glaubwürdigkeit der beiden steigert sich so nachhaltig – vor allem, da Kane und Lynch kein Blatt vor den Mund nehmen und gerne mal lauthals fluchen oder auch vor Schmerzen schreien. So haben Sie nie das Gefühl, virtuelle Puppen zu bewegen, sondern Männer, die mit ihrem Schicksal hadern und voller Verzweiflung für ihr Leben kämpfen. Toll gemacht!

Leider beeindrucken nicht alle Aspekte der dramatischen Gangsterballade so dermaßen wie die kruden Charaktere und ihre kompromisslos harte Geschichte. Das eigentliche Spielgeschehen bleibt nämlich erstaunlich farblos und geizt mit Abwechslung und Kreativität. Fast die gesamte Spielzeit verbringen Sie mit einer einzigen Sache: Ballern, was die Rohre hergeben. Das mag Action-Puristen freuen (und ist grundsätzlich auch nicht verkehrt!), doch die Entwickler geben sich kaum Mühe, das immergleiche Spielprinzip aufzulockern. Bis auf wenige Ausnahmen rennen Sie so mit Lynch von Deckung zu Deckung und feuern auf Gegnerschwärme, die sauber geskriptet an bestimmten Punkten erscheinen. Haben Sie eine Gegnerübermacht niedergestreckt, geht es weiter zur nächsten Horde. Gefährlich werden die Feinde übrigens nicht durch ihre Intelligenz, denn von Einkreisen, Umgehen oder Flankieren verstehen die Schergen nichts, stattdessen schießen die Burschen schmerzhaft genau. Ihr Verhalten im Kampf ist ebenfalls viel zu vorhersehbar. Meist müssen Sie nur darauf warten, dass das Gegenüber seinen Kopf aus der Deckung reckt. Erwähnenswert ist allenfalls noch, dass Sie Gegner als menschliche Schutzschilde missbrauchen oder Gasflaschen und andere Explosivgeschosse als Granaten einsetzen



STAU | Die elf Szenarien, die Sie quer durch Schanghai führen, sind allesamt stimmungsvoll in Szene gesetzt. Hier müssen wir nach einem Unfall von einer Autobahn fliehen.



OBERFLÄCHLICH | Auch wenn die tolle Optik davon ablenkt, sind die Schießeinlagen bloß Standardwerk. Aus der Deckung ballern Sie Gegner weg. Immer wieder. Besonderheiten? Wenige.

KREATIV: DIE MEHRSPIELER-MODI

Das Gangsterszenario bietet es an und Entwickler Io-Interactive greift mit Freude zu: Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie fleißig auf Raubzüge gehen und Kumpels übers Ohr hauen.

Rechnet man den kooperativen Modus dazu, bietet **Kane & Lynch 2** vier verschiedene Mehrspieler-Modi. Testen konnten wir davon allerdings keinen, da wir unsere Testversion Wochen vor der Veröffentlichung erhielten. Partien im Internet gab es noch nicht.

Fragile Alliance: Kennen Sie vielleicht aus dem Vorgänger: Vier Gangster versuchen, innerhalb von vier Minuten Beute zu machen und zu entkommen. Wer fies ist, betrügt dabei die eigenen Kollegen und greift deren Beute ab, wird aber dadurch zum Freiwild. Erschossene Ganoven treten als Polizisten auf der Gegenseite an. Bis zu acht Spieler.

Undercover Cop: Ähnlich wie Fragile Alliance. Einziger Unterschied: Ein zufällig gewählter Spieler ist ein verdeckter Polizist und muss die Verbrecher aufhalten. Bis zu acht Spieler.

Cops & Robbers: Ebenfalls ein „Klau alle Beute"-Szenario. Dieses Mal tritt aber die Hälfte der Teilnehmer als Polizisten an. Bis zu zwölf Spieler.



▲ **ZUGRÄUBER** | Den Fragile-Alliance-Modus dürfen Sie auch mit computergesteuerten Kollegen spielen. Das nennt sich dann Arcade und bietet eine prima Gelegenheit, das Spielprinzip zu üben.

◀ **VERTRAUE MIR** | Der Reiz der Spielmodi liegt im optionalen Übers-Ohr-Hauen der Mitkämpfer – und im Übers-Ohr-gehauen-Werden.

dürfen. Die Schießereien würden in ihrer Simplizität glatt untergehen, wären sie nicht so brillant in Szene gesetzt. Dank der ausgefallenen Optik machen die kaum fordernden Sequenzen dennoch eine ganze Menge Spaß. Beeindruckend, was die Entwickler hier geschaffen haben: Die gesamte Szenerie wirkt, wie von einem Amateur gefilmt. Farben erscheinen verwaschen, Lichter blenden, bei Treffern stören Bildfehler. Durch diesen Kniff kaschieren die Entwickler nicht nur die eigentlich unspektakuläre Grafik, sie erschaffen außerdem ein beeindruckendes Authentizitätsgefühl, das über weite Strecken anhält und neben der Story den eigentlichen Spielreiz ausmacht. Mit „weite Strecken" meinen wir übrigens etwa sechs Stunden. Ja, **Kane & Lynch 2** ist viel zu kurz.

Wenn Sie das nicht stört und Ihnen eine gute Geschichte wichtiger als abwechslungsreiche Action ist, sollten Sie dieses Spiel nicht ignorieren. Allein schon wegen der abgedrehten Optik ist der dänische Titel einen Blick wert. Dennoch sind die Mängel im Gameplay nicht wegzudiskutieren. Die Gewichtung auf Charaktere und Story ist zwar löblich, doch eine abwechslungsreichere Action hätte der Wertung sicherlich gutgetan. ❑

AUF SCHIENEN | Wenige Sequenzen bringen Abwechslung in die Action: So etwa, wenn Sie aus einem Helikopter ein Bürogebäude in Schutt und Asche legen. **Moorhuhn** in gut!

MEINE MEINUNG |

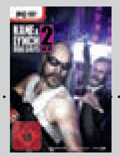
Robert Horn



„Knallhart. Kompromisslos. Kurz."

Über dieses Spiel wird heftig diskutiert werden. Denn je nach Geschmack wird **Kane & Lynch 2** die Spieler begeistern oder maßlos enttäuschen. Die Ballereien etwa sind gerade mal Mittelmaß. Außerdem dürfte manchen die harte Story mit ihrer expliziten Gewalt und vielen ungeklärten Fragen nicht gefallen. Auch die magere Spielzeit kommt bei vielen Spielern negativ an. Bei mir allerdings trifft das Spiel den richtigen Nerv. Ich spiele **Kane & Lynch 2** nicht wegen der Ballersequenzen, sondern weil ich wissen will, wie es mit den beiden Verlierern weitergeht, und weil ich die geniale Optik (wieder so ein Streitpunkt!) genieße. Trotzdem hätte das Spielgeschehen in meinen Augen ruhig abwechslungsreicher sein können. Wirklich doof finde ich, dass Io ganz offensichtlich auf zukünftige DLCs setzt. Denn abgeschlossen wirkt das Abenteuer von Kane und Lynch nach sechs Stunden noch nicht. Ich bin jedenfalls gespannt auf die Diskussionen.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS



Ca. € 50,-
20. Monat 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Actionspiel
Entwickler: Io-Interactive
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen einen gültigen Steam-Account. Weitere DRM-Maßnahmen sind nicht bekannt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Optisch ungewöhnliche, im Grunde aber veraltete Grafik
Sound: Anständige deutsche Sprachausgabe, abgedrehte Soundkulisse
Steuerung: Genretypische, präzise Steuerung ohne Überraschungen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus, Fragile Alliance, Undercover Cop, Cops & Robbers
Zahl der Spieler: Bis zu 12 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

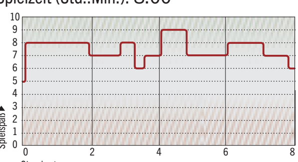
Minimum: Athlon 64 X2 5000+/C2D E6300, 2 GB RAM, Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT
Empfehlenswert: Penom II X4 940 BE/ C2D Q9550, 4 GB RAM, Geforce GTX 260/ Radeon HD 4870/5770

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Das Spiel zeigt Tötungen und Folter, die Gewaltdarstellung ist explizit. Kopftreffer werden verpixelt dargestellt. Die deutsche Version ist leicht zensiert, Sie dürfen zum Beispiel nicht auf Zivilisten schießen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Wie spielten **Kane & Lynch 2** mit einer Steam-Testversion 1.0. Dabei kam es zu einem einzigen Absturz, ansonsten lief es fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewohnte, kreative Spieloptik
- ➕ Spannende Story
- ➕ Abgedrehte Helden jenseits jeglicher Klischees
- ➕ Einzigartige, authentisch wirkende Atmosphäre
- ➖ Altbackene Schießereien mit wenigen Höhepunkten
- ➖ Nicht vorhandene KI
- ➖ Teilweise frustrierend schwere, unfaire Stellen
- ➖ Insgesamt zu wenig Abwechslung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**



POPSTARS
Girls forever
DANCE!
SING!
MIT DEN ORIGINAL-SONGS VON
MONROSE UND QUEENSBERRY!
Wii
POPSTARS
NINTENDO DS
POPSTARS
WERDE POPSTAR MIT DEM
OFFIZIELLEN SPIEL ZUR STAFFEL
G//AMES
NINTENDO DS.
Wii
© 2010 ProSieben, www.prosieben.de; Lizenz durch: MM MerchandisingMedia GmbH, www.merchandisingmedia.com
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

MEIN SCHATZ | In Marrakesch befreit Fenton (r.) Professor Hayes aus dem Gefängnis. Dann zeigt dieser Fenton das geheimnisvolle Drachenauge.

Lost Horizon

Von: Marc Brehme

Das neue Adventure der Geheimakte-Macher verknüpft erneut Fiktion mit realen historischen Begebenheiten.



AUF EXTENDED-DVD
• Demo

Eigentlich ist das sympathische Rauhbein Fenton Paddock einiges gewöhnt. Der Ex-Soldat bestreitet seinen Lebensunterhalt seit seinem unrühmlichen Abgang aus der britischen Armee mit Frachtflügen und kleinen Schmuggeleien. Doch dass aus Reibereien mit anderen Kleinganoven jetzt eine Seebestattung – lebendig in einer Holzkiste – auf dem Grund des Hafenbeckens wird, ist eine neue Dimension der Revierkämpfe mit Konkurrenten. Und dass die lokale Triade (Verbrecherbande) im Auftrag eines Dritten handelt, weiß Fenton anfangs noch nicht …

Das neue Adventure der **Geheimakte**-Macher Animation Arts soll eine Hommage an Actionstreifen wie die **Indiana Jones**-Reihe sein. „Der Spieler soll denken, er spiele in einem Abenteuerfilm mit", erklärte Geschäftsführer Marco Zeugner vor einigen Wochen gegenüber PC Games. Und er hat nicht zu viel versprochen.

Für das eher behäbige Genre der Point&Click-Adventures bietet **Lost Horizon** jede Menge Action, die sich natürlich vor allem in den häufigen gerenderten Zwischensequenzen abspielt. Das beginnt schon beim stürmischen Intro, das 1936 im tibetischen Khembalungtal spielt. Nazis überfallen ein Kloster und alle Bewohner segnen dabei das Zeitliche. Nun ja, fast alle. Mit letzter Kraft übergibt ein sterbender Mönch einem britischen Soldaten ein geheimnisvolles Amulett und erteilt ihm den Auftrag, es mit seinem Leben zu schützen. Später verschwindet der Tommy durch die Macht dieses sogenannten Drachenauges spurlos.

Kurz darauf klebt Ihnen Fenton Paddock am Mauszeiger, der Hauptcharakter des Spiels. Die nahezu perfekte Steuerung übernahmen die Entwickler von **Geheimakte 2**. Der Mauszeiger ist „clever" und zeigt mit kleinen Icons Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung und Inventargegenständen an. Per Linksklick scheuchen Sie Ihren Helden durch die schön gezeichneten Schauplätze überall auf der Welt. Ist der Weg etwas weiter, wechselt Ihr Charakter automatisch von gemütlichem Gehen zum Sprint.

Das gilt für alle Charaktere, die Sie steuern dürfen, denn Fenton ist nicht der Einzige, dessen Geschicke Sie übernehmen. Kurz nach Ihrer anfänglichen Auseinandersetzung mit der Triade bittet die britische Regierung den Schmuggler, eine in Tibet verschollene Expedition zu suchen. Und seinen guten Freund Richard gleich mit, denn auch dieser ist verschwunden. Als Sie Landkarten für Ihren neuen Job organisieren, treffen Sie auf die Chinesin Kim Wuang, die Sie, ebenso wie am Ende des Spiels Richard, auch für kurze Zeit steuern dürfen.

Leider beschränken sich die Interaktionen zwischen den Charakteren meist auf den Austausch von Gegenständen. Da wäre mehr drin gewesen, liebe Entwickler! Etwa Rätsel, bei denen beide gleichzeitig Handlungen ausführen müssen, oder witzige Zwiegespräche mit Rätselhilfefunktion.

Die mehr als 60 vertonten Charaktere im Spiel sind bis auf wenige Ausnahmen sehr gut besetzt, schaffen aber den Spagat zwischen angestrengtem Ablesen des Textes und einem an die Situ-

DOPPELKOPF | In Shambala können Sie auch zu Richard wechseln. (Icon oben)

BETRUG | Bei der Olympiade in Berlin manipuliert Fenton ein Ergebnis.

GESPRÄCHIG | Bei den Dialogszenen zoomt die Kamera näher an die Protagonisten heran. Allerdings sind die Plaudereien sehr ausufernd.

GLÜCKSSPIEL | Den windigen Hütchenspieler in Marrakesch schlagen Sie mit seinen eigenen Waffen, um Geld für die Kaution von Professor Hayes aufzutreiben.

ation angepassten Redeverhalten nicht immer. Manchmal klingen die Texte übertrieben korrekt oder situationsneutral. Zudem verführt die Wortfülle der Dialoge oft dazu, diese mittels Mausklick abzukürzen oder zu überspringen.

Das Rätseldesign ist meist logisch und gelungen. Nur zweimal mussten wir auf systematisches Ausprobieren zurückgreifen, um weiterzukommen. Allerdings ist die Komplexität der Rätselketten gegenüber **Geheimakte 2** sichtbar entschlackt und die Kopfnüsse sind nun deutlich zu leicht geworden.

Egal ob in Indien, Marokko, Berlin oder Hongkong: Die gezeichneten Hintergründe in HD-Auflösung sind knackig scharf und entkommen dank vieler schicker Animationen wie Raucheffekten, herumwirbelnden Schneeflocken, Luftblasen unter Wasser oder durchs Bild kutschierenden Autos erfolgreich der Stillleben-Schublade. Einzig die Detailarmut und die steifen Animationen der Spielfiguren lassen Raum für Verbesserungen – gerade in Nahaufnahmen während der Dialoge.

Das Abenteuer ist in den 1930er-Jahren angesiedelt und führt Fenton in sieben Kapiteln über mehrere Kontinente. Während in Berlin die Olympischen Spiele stattfinden, suchen die Nazis im Himalaja nach Shambala, einem sagenumwobenen Königreich, dessen Legende sich seit Jahrhunderten hält. Die Hakenkreuzträger sind an den angeblichen Wunderkräften dort interessiert und wollen damit ihre Welteroberungspläne durchsetzen.

Den Verlauf der Story verraten wir natürlich nicht. Sie stammt aus der Feder von Romanautorin Claudia Kern, ist grundsätzlich spannend, hat aber auch ihre Längen. Dafür lässt der Sound keine Wünsche offen. Die Musik ist stimmig und die Soundeffekte sorgen für passende Atmosphäre.

Haben Sie **Lost Horizon** durchgespielt, wird ein Bonusbereich im Hauptmenü freigeschaltet. Dort können Sie den ersten lauffähigen Prototyp des Abenteuers und die Endsequenz des Spiels wiederholt spielen. Tolle Idee, da Ihre Entscheidungen dabei den Ablauf der Action beeinflussen! ❑

MEINE MEINUNG |

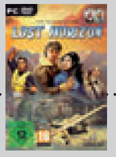
Marc Brehme



„Actionreich, sympathisch, aber zu leicht.“

Bei einem Adventure möchte ich knobeln. Ein Problem analysieren, meine Möglichkeiten damit abgleichen und schießlich – am besten noch über ein, zwei Umwege – die Lösung finden. Animation Arts, warum darf ich das bei **Lost Horizon** nur noch abgespeckt erleben? Verstehen Sie mich nicht falsch! Das Spiel ist ein tolles Adventure geworden, die Story ist spannend, die Charaktere sympathisch, die Präsentation außergewöhnlich actionreich und detailverliebt. Hey, sogar die Fußspuren im Schnee verwehen und man hört, über welchen Untergrund der Held gerade läuft! Aber das ist nicht alles. Denn einen Großteil der Fanzination von Adventures machen für mich die Knobeleien aus. Schwerere Kopfnüsse gepaart mit einer abgestuften Rätselhilfe hätten wohl noch ein paar Wertungspunkte mehr herausgekitzelt.

LOST HORIZON



Ca. € 40,-
20. August 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Animation Arts
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDisc, DVD muss zum Starten im Laufwerk liegen. Keine Online-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Handgezeichnete Hintergründe mit atmosphärischen Licht-, Schatten- und Partikeleffekten. Die Bildschirmanzeige wurde auch für Breitbildmonitore optimiert.
Sound: Eingängige, stimmungsvolle Musik, passende Geräusche und gut besetzte Sprecher. Teils langatmige Dialoge und gekünstelte Aussprache.
Steuerung: Vorbildliche Steuerung, Hotspotanzeige, Doppelklickfunktion zum Verlassen der Locations, keine echte Rätselhilfe, sondern nur eine kurze Zusammenfassung der Szene

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

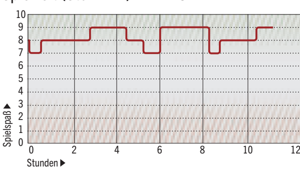
Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 2 GHz (Singlecore), 512 MB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte mit 64 MB RAM, 4,5 GB Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In den Zwischensequenzen gibt es Faustkämpfe und auch einige Schusswechsel zu sehen. Man sieht zwar, dass Gegner getroffen werden und teils auch sterben, die Darstellung erfolgt aber ohne Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 11:10



Unsere Testversion lief stabil ohne technische Probleme oder Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Story mit Wendungen
- ➕ Schicke, stimmungsvolle Grafik
- ➕ Actionreiche Präsentation
- ➕ Ordentliche Spielzeit
- ➕ Meist passende Vertonung
- ➕ Mehrere Charaktere spielbar …
- ➖ … aber die spielerische Relevanz dieses Features bleibt hinter den Möglichkeiten zurück.
- ➖ Teils aufgesetzt wirkende Rätsel
- ➖ Einige langatmige Dialoge
- ➖ Für Profis zu leicht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

KAMPF DER HORDE! | Den größten Teil des Add-ons verbringen Sie mit Gefechten gegen die Dämonenscharen des Namenlosen Gottes. Die Kämpfe nutzen sich leider viel zu schnell ab.

Drakensang: Phileassons Geheimnis

Von: Stefan Weiß

Kein würdiger Abgang für eine großartige Rollenspielreihe!

Schauplatz Nadoret – das kleine Städtchen in Aventurien, der Spielwelt des Pen&Paper-Werks **Das Schwarze Auge**, stellt in **Phileassons Geheimnis** erneut den Auftakt einer Abenteuerreise dar. Doch anders als im gefühlvoll inszenierten **Am Fluss der Zeit** gestaltet sich der Einstieg ins Add-on zwar klassisch, aber doch recht spartanisch und schnörkellos.

Die Handlung in Kürze: Sie übernehmen die Nachtschicht einer Stadtwache, sind Zeuge der Ankunft nordischer Drachenboote und erfahren per kurzem Dialog mit dem geheimnisvollen NPC Ynu, dass der Anführer der Truppe, der berühmte Thorwaler Phileasson Foggwulf, sonderbaren Sphärenrissen auf der Spur ist, um eine Prinzessin zu retten. Und schon ist man dabei, diesen Phileasson zu suchen. Dabei absolvieren Sie mehr oder weniger im Vorbeigehen recht schnell eine etwas lieblos inszenierte und optionale Schnitzeljagd-Schatzsuche, welche Sie durch die altbekannten Gebiete des Hauptspiels führt. Und um es gleich vorwegzunehmen – damit ist der Reigen von längeren Nebenquests schon so gut wie zu Ende. Nicht gerade rühmlich und erst recht unverständlich – glänzte doch gerade **Am Fluss der Zeit** mit seinen vielen durchdachten und auch miteinander verwobenen Geschichten und Nebenschauplätzen, die einen tief in die Rollenspielwelt abtauchen ließen.

Dafür entschädigt der Ausflug nach Tie'Shianna, einer im **DSA**-Universum bekannten elfischen Metropole und gleichwohl Reiseziel im Add-on. Zusammen mit Foggwulf, der Ihnen anfangs übrigens nur als nicht steuerbarer Mitläufer zur Verfügung steht, erleben Sie die Elfenstadt in einer Art Parallelwelt, zur Blütezeit der elfischen Kultur. Dort beginnt Ihre Suche nach der Prinzessin. Die neuen Questzonen versprühen einen hübschen orientalischen Charme, sind dabei detailliert gestaltet und der Ausblick von den Palastterrassen über die weitläufige Stadt weckt sofort Erkundungslust. Doch die stürzt wie ein wackeliges Kartenhaus jäh in sich zusammen – denn das Add-on bietet lediglich eine Handvoll überschaubare Gebiete, allesamt rund um den Elfenpalast angesiedelt. Für Spannung sorgen zum Glück die vielen Kämpfe, die neben bekannten Monstern auch neue und düstere Gegner offenbaren. Denn die Elfenstadt wird von der Dunklen Horde bedroht, der Armee des Namenlosen Gottes. Klingt irgendwie sehr nach **Dragon Age: Origins** mit seiner Dunklen



◀ **FARBENFROH** | Die Palastanlage der Elfenstadt ist wunderschön in Szene gesetzt. Gerne hätten wir noch viel mehr davon gesehen.

▶ **SPARFLAMME** | Die neue Elfenrüstung ist zwar schick, aber leider passt nur der Helm zu unserer Klasse. Mehrere Sets wären da viel sinnvoller gewesen!

HARTER BROCKEN | Kämpfe gegen mächtige Bossgegner stellen die wenigen Höhepunkte des Add-ons dar.

Brut und wirkt daher abgekupfert. Die wenigen, aber anspruchsvollen Bossgegner verlangen dem Spieler taktisches Geschick ab, belohnen ihn aber kaum mit ausgefallener Ausrüstung. Schade, denn gerade hier liegt der Reiz für ambitionierte Rollenspieler: sich nach einer erfolgreichen Schlacht an seltener Beute zu erfreuen. Gerade mal ein neues Rüstungsset offenbart **Phileassons Geheimnis** und neue Waffen sind nur sporadisch vorhanden. Dazu zeugen einige Dungeon- und Questgestaltungen von purer Tristesse. Zu oft hat man den Eindruck, ständig das Gleiche zu tun – Kreativität? Fehlanzeige.

Wie und wann Sie das Zusatzabenteuer im Verlauf von **Am Fluss der Zeit** erleben, bleibt nicht Ihnen überlassen. Die Story des Add-ons unterteilt sich in drei Abschnitte oder Akte, die erst nach bestimmten Fortschritten im Hauptspiel zugänglich sind. Alternativ können Sie auch Ihre vorhandene Heldengruppe, die das Hauptspiel abgeschlossen hat, einsetzen. Letztere Variante sorgt jedoch dafür, dass man das Add-on viel zu schnell einfach nur abspult. Im Vergleich zum vielschichtigen **Am Fluss der Zeit** reduziert sich **Phileassons Geheimnis** auf ein durchaus unterhaltsames, aber in vielen Punkten nicht richtig durchdachtes und viel zu oberflächliches Rollenspiel-Erlebnis. Das ist umso bedauerlicher, da die exotisch inszenierte Elfenwelt viel Potenzial bietet. Wir hätten uns so viel mehr gewünscht: mehr spannende Geschichten um und mit den neuen Figuren, neue spielbare Charaktere, neue Fertigkeiten, neue Ausrüstung. So wirkt das Add-on eher wie ein typisches DLC-Paket, das man nur für ein paar Euro mitnehmen würde. ❏

MEINE MEINUNG |

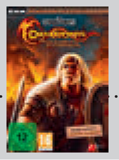
Stefan Weiß



„Als DLC okay, für ein Add-on zu dürftig!"

Was ist da bloß passiert, Radon Labs? Angeblich habe die Insolvenz ja keinerlei Einfluss auf die Entwicklung des Add-ons gehabt. Wenn das stimmt, verstehe ich partout nicht, wieso so wenig „Beef" in **Phileassons Geheimnis** enthalten ist! Die Hauptgeschichte ist recht nett, bietet aber viel zu wenig Klasse. Wo ist der verspielte Charme des Hauptspiels hin? Wo sind die kernigen Dialoge, wo die spannenden und abwechslungsreichen Nebenquests? Es wäre so schön gewesen, wenn man das prächtige Tie'Shianna hätte richtig erkunden können. Und warum agieren NPCs wie Ynu lediglich als Statisten? Schade!

DRAKENSANG: PHILEASSONS GEHEIMNIS



Ca. € 30,-
20. August 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Radon Labs
Publisher: Dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom-Technik, keine Online-Aktivierung und keine begrenzte Installation. Zum Spielen muss die Original-Disc im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schön inszeniertes Orient-Setting, leuchtende Farben dominieren und viele Details sorgen für Stimmung.
Sound: Einige Stimmen sind nicht sonderlich gut besetzt, trotzdem ist die Sprachausgabe insgesamt gelungen.
Steuerung: Frei konfigurierbare Maus-Tastatur-Steuerung, hin und wieder treten Probleme bei der Wegfindung und Kamerapositionierung auf.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

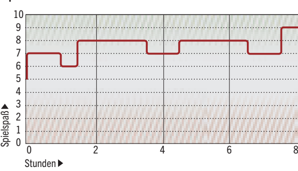
Minimum: P4 mit 3,4 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM XP, (2 GB Vista), Geforce 8600 GT/Radeon X 1950 Pro
Empfehlenswert: Intel Q6600/Phenom II X4 920, 2 GB RAM XP (4 GB Vista), Geforce GTX 260/Radeon HD 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Wie schon in **Am Fluss der Zeit** treten bei den Kämpfen dezente Bluteffekte auf. Eine explizite Gewaltdarstellung gibt es jedoch nicht, die Kampfbewegungen wirken eher stilisiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Das Spiel lief problemlos, Abstürze waren keine zu verzeichnen.

PRO UND CONTRA

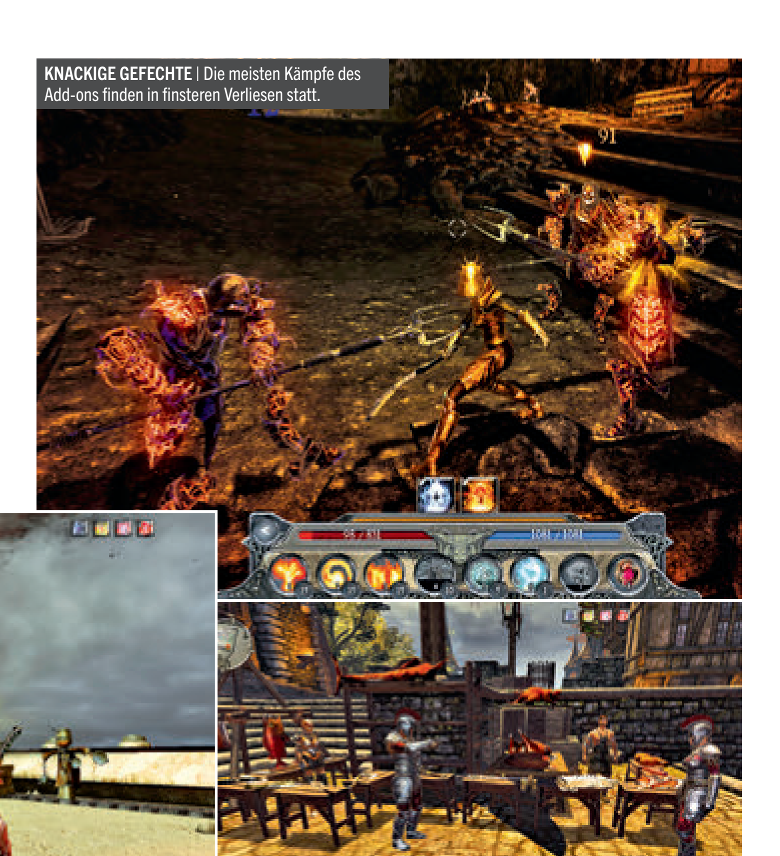
- ✚ Prächtig gestaltete Elfenstadt
- ✚ Klassisches Pen&Paper-Feeling
- ✚ Spannende Bosskämpfe
- ✚ Ordentliche Vollvertonung
- ▬ Sehr geringer Spielumfang
- ▬ Nur eine neue Begleitfigur
- ▬ Zum Teil lieblos und langweilig inszenierte Quests und Dungeons
- ▬ Keine neuen Fertigkeiten oder Zaubersprüche
- ▬ Geringer Wiederspielwert, da es kaum Entscheidungen gibt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Von: Alexander Frank

Alles hat ein Ende, auch Divinity 2: Dieses gute Add-on schließt die Geschichte des Hauptspiels ab.



KNACKIGE GEFECHTE | Die meisten Kämpfe des Add-ons finden in finsteren Verliesen statt.

DRACHENTURM | Der Held (entweder aus dem Hauptspiel importiert oder neu erstellt) darf jederzeit seine Festung aus **Divinity 2** besuchen.

LEBENDIGE STADT | Der Protagonist kann hier und da ein Schwätzchen halten. Leider wirken viele Charakter-Animationen abgehackt.

Divinity 2: Flames of Vengeance

AUF DVD
• Video zum Spiel

Wir erinnern uns: **Divinity 2: Ego Draconis** (80 % im Test in der Ausgabe 9/2009) enttäuschte viele Spieler mit seinem offenen Finale. Die Erweiterung **Flames of Vengeance** setzt da an und führt die Geschichte zu einem würdigen Ende. Und das gelingt ihr in gewohnt lässiger, augenzwinkernder **Divinity 2**-Manier. Denn eines der markantesten Merkmale des Hauptspiels, nämlich dessen Humor, zieht sich auch durch das Abenteuer des Add-ons.

Bereits der Beginn sorgt für Schmunzeln. Nach einer kurzen Zusammenfassung der Ereignisse des Hauptspiels reist Ihr Held (oder Ihre Heldin) – von einer Energiekugel umgeben – durch Zeit und Raum und landet in einer Gasse der Stadt Aleroth, begleitet von spannungsgeladenen Trommelschlägen. Der Seitenhieb auf die **Terminator**-Filme ist nicht zu übersehen und -hören! Bei Ihrer Mission (Aleroth wird belagert, Sie suchen nach einer Macht, die die Belagerung durchbrechen kann) stolpern Sie immer wieder über skurrile Szenen und Charaktere.

Der große Minuspunkt: Weitläufige Gegenden des Hauptspiels weichen in der Erweiterung engen, unterirdischen Gängen von Aleroth – das ist eintönig. Auch als Drache fliegen dürfen Sie nur am Schluss des Spiels. Die bis dahin nötigen rund 20 Stunden Spielzeit verbringen Sie allerdings mit unterhaltsamen Quests, actionreichen Kämpfen und netten Parallelhandlungen. Gut: Auch im Add-on entwickeln Sie Ihren Charakter nicht nach einem Klassenmuster, sondern kombinieren Talente von Kriegern, Magiern, Waldläufern und Priestern nach Belieben. Weniger gut: Marotten des Hauptspiels, etwa die ruckeligen Animationen und unübersichtliche Menüs, trüben auch in der Erweiterung den ansonsten guten Gesamteindruck. ❑

MEINE MEINUNG |

Alexander Frank



„Wie das Hauptspiel, nur überschaubarer“

Rollenspieler, die riesige, frei erkundbare Welten schätzen, fühlen sich in der Stadt (und gleichzeitig Spielwelt) Aleroth wie in einem Kerker. Zwar in einem Kerker voller Quests, Kämpfe und Abenteuer, aber es gibt einfach zu wenig zu erkunden. Immerhin führt das Spiel die Handlung zu einem konkreten Ende, die Story-Lücke im Finale des Hauptspiels schließt sich. Übrigens: Die veraltete Grafik würde hübscher aussehen, wenn Anti-Aliasing im Spiel funktionieren würde. Hier wäre ein Patch vom Hersteller angebracht. Und auch für die Stimme meiner Heldin. Die spricht aufgrund eines Fehlers sehr piepsig.

DIVINITY 2: FLAMES OF VENGEANCE



Ca. € 25,-
30. Juli 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Publisher: Dtp
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom. Die Erweiterung benötigt das Hauptspiel. Ferner muss die Add-on-DVD im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Leicht angestaubte Optik, viele Animationen ruckeln, hin und wieder matschige Texturen
Sound: Schöne Hintergrundmusik und sehr gelungene deutsche Vertonung. Lediglich die piepsige Stimme der Heldin nervt – sofern Sie sich für den weiblichen Protagonisten entscheiden.
Steuerung: Umständliche Bedienung, teils unübersichtliche Menüs

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

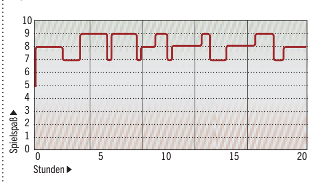
Minimum: Zweikernprozessor mit 1,8 GHz, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista/7), 256-MB-Grafikkarte, 11,5 GB HD, Windows XP SP2
Empfehlenswert: Zweikernprozessor mit 2,6 GHz, 2 GB RAM (XP)/3 GB RAM (Vista/7), 512-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zwar machen die Kämpfe gegen Monster und Menschen einen großen Teil der Spielzeit aus, die Erweiterung verzichtet jedoch wie schon das Hauptspiel auf Blut- und Gewalteffekte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Wir hatten keine Abstürze, einige kleinere Fehler trüben aber den Spielspaß.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Quests
- ➕ Viele humorvolle Szenen und Dialoge
- ➕ Sehr gute Synchronisation
- ➕ Viele Optionen bei der Entwicklung des Charakters
- ➕ Actionreiche Kämpfe
- ➖ Sehr kleine Spielwelt: nur die Stadt Aleroth
- ➖ Optisch recht abwechslungsarm, ruckelige Animationen
- ➖ Schlechte Vertonung der Heldin

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Was sprach der Industrievertreter Anno 1862?

„Blut & Eisen."

~~Graf~~ Fürst von Bismarck



Strategie für echte Strategen

Als „Blut und Eisen“ bezeichnet man eine Politik, bei der gesellschaftliche und wirtschaftliche Umformungen eines Landes nicht durch parlamentarische Gesetzgebung beschlossen und umgesetzt, sondern durch die Vorbereitung oder Durchführung von Kriegen erzwungen werden.

wikipedia.de

Jetzt im Handel



Von: Christian Schlütter

Valve entzückt die Fans mit einem wunderbar eingängigen Gratis-Shooter.



BRENZLIG | Am Ende dieser Mission müssen Sie sich verteidigen, bis der Aufzug angekommen ist. Solche Momente sind spannend!

HELL UND DUNKEL | Der Level Deima Surface Bridge spielt mit Licht und Schatten und lässt so echten Grusel aufkommen. Klasse!

MIT SCHWEREM GESCHÜTZ | In der Mission Rydberg Reactor steuern Sie einen Geschützturm und verteidigen so Ihre Kameraden.

Alien Swarm

Vor einigen Jahren holte Valve die Entwickler der **Unreal Tournament 2004**-Mod **Alien Swarm** ins Firmenboot. Jetzt haben die Jungtalente ihre Mod in frischer Version für die Source-Engine umgesetzt – und gleich noch den gesamten Quellcode samt leistungsstarkem Editor obendrauf gelegt. Und das völlig kostenlos als Download-Spiel!

Einzelgänger sind unerwünscht. Das Spielsystem von **Alien Swarm** ähnelt dem von **Left 4 Dead**, nur dass Sie Ihre Spielfigur und die Ihrer Mitspieler von oben sehen. Als Elite-Einheit ballern sich jeweils vier Spieler durch eine von ekelhaften Aliens infizierte Kolonie auf einem fernen Planeten.

Im Gegensatz zu ähnlich aussehenden Spielen wie **Alien Shooter** oder **Shadowgrounds** reicht es aber nicht, auf alles zu schießen, was sich bewegt. Die einzelnen Charaktere müssen vielmehr sehr clever zusammenspielen. So kann nur der Techniker Türen verschweißen und Terminals hacken (Letzteres mit feinem Minispielchen) und nur der Doktor Mitspieler heilen. Wer seine Kollegen zurücklässt, kommt nicht mal um die nächste Ecke, geschweige denn bis zum Ende der ersten, sieben Missionen umfassenden Kampagne.

Alien Swarm überzeugt durch tolles Missionsdesign und flotten Spielfluss. Mal müssen Sie im Lichtkegel eines vorbeifliegenden Raumschiffs bleiben, um nicht von Aliens überrannt zu werden, mal mit dem Flammenwerfer im Anschlag durch enge Luftschächte schleichen, mal unter Zeitdruck eine Tür verschweißen. Dank immer neuer Angriffswellen, zeitkritischer Aufgaben, verschiedener Gegnertypen und Physik-Einsatz bleiben die Missionen jederzeit spannend.

Wer gut spielt, schaltet zudem mit jedem Levelaufstieg Waffen und Ausrüstungsgegenstände frei. Etwas meckern am Ende: Einige Stellen sind unübersichtlich und dadurch schwer zu meistern und der Umfang ist zum Release ziemlich mickrig. Das wird sich dank des tollen Editors und einer aktiven Modder-Community aber schon bald erledigt haben. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Left 4 Dead von oben. Ein Feierabend-Spaß!"

Der gemeine Redakteur ist generell erst einmal misstrauisch, wenn es etwas umsonst gibt. Zum Glück hat mich Valve eines Besseren belehrt. **Alien Swarm** ist ein spaßiges, forderndes, actionreiches Spiel. Das Zusammenspiel der einzelnen Charaktere klappt fast so gut wie in **Left 4 Dead 2** und das Upgrade-System mit immer neuen Waffen und Gadgets motiviert lange Zeit. Jeder, der diesen Titel anspielt, wird ehrlich zugeben müssen, dass er dafür wohl auch bezahlt hätte. Wenn man dann auch noch den Editor draufrechnet, kann man Valve für seine Großzügigkeit nur danken. Tolles Spiel! Runterladen!

ALIEN SWARM



kostenlos
19. Juli 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Valve
Publisher: Valve
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Kostenloses Download-Spiel, daher kein Kopierschutz. Sie müssen allerdings Steam starten, um das Spiel zu spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Dank Source-Engine ordentliche Lichteffekte und stimmige Umgebungen
Sound: Antreibende Musik, passende Waffensounds
Steuerung: Frei belegbare Shortcuts plus die Tasten W, A, S, und D sowie Zielen per Maus. Klappt prima. Nur selten fehlt die Übersicht.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

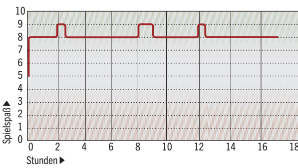
Minimum: Pentium 4 3,0 GHz, 1 GB RAM (2 GB für Vista), Radeon X800/ Geforce 6600
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB für Vista), Radeon X1600/Geforce 7600

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Sie kämpfen im Spiel zwar nur gegen schleimige Aliens, dürfen aber auch auf Ihre Teamkameraden schießen. Ihr Team und Sie können zudem in Flammen aufgehen oder von den Außerirdischen zerfleischt werden. Details sind aber nie zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Release-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 17:00



Wir testeten ab dem Starttag die Release-Version von **Alien Swarm** auf zwei unterschiedlichen Systemen. Abstürze traten nicht auf, auch das Matchmaking funktionierte gut.

PRO UND CONTRA

- + Gut funktionierendes Koop-Spiel
- + Brachiale, schweißtreibende Action-Passagen
- + Viele Upgrade-Möglichkeiten
- + Umfangreicher Editor
- + Feine Physikeffekte
- + Schönes Spiel mit Licht und Schatten
- + Abwechslungsreiche Missionen
- − Zum Release geringer Umfang
- − Teils etwas unübersichtlich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Von: Robert Horn

Mehrspieler-Shooter gibt es wie Sand am Meer. Hier kommt ein weiteres Körnchen dazu.





▲ **ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT** | **Blacklight** verspricht neben Koop- und Einzelspielermissionen packende Mehrspieler-Action für wenig Geld.

◀ **PIXELBOMBE** | EMP- und Digi-Granaten ersetzen in der Welt von **Blacklight** die sonst üblichen Rauch- und Blendgeschosse. Das führt zu gewöhnungsbedürftigen Effekten.

Blacklight: Tango Down



Derzeit gibt es viele Gründe, online die Waffen zu zücken: Die **Modern Warfare**-Spiele begeistern noch immer Tausende, **Battlefield Bad: Company 2** lockt mit suchterzeugendem Gameplay und Platzhirsche wie **Counter-Strike Source** oder **Team Fortress 2** werden mit umfangreichen Updates aufgepeppt. Kurzum: Der Markt der Mehrspieler-Shooter ist prall gefüllt. Dementsprechend schwer hat es ein neuer Bewerber, besonders wenn er ohne großen Namen daherkommt. So ergeht es derzeit **Blacklight: Tango Down**.

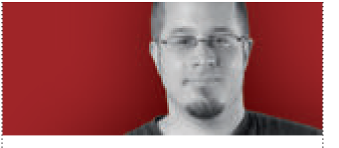
Die Rezeptur von Blacklight hört sich auf den ersten Blick lecker an: Zwölf Karten gibt es, sieben verschiedene Spielmodi, dazu kommen noch vier Abschnitte, die Sie alleine oder mit bis zu drei Freunden kooperativ durchspielen können. Da der Shooter in der Zukunft spielt, kommen noch einige Wunderwaffen dazu, die das Spielgeschehen aus der Masse hervorheben sollen. Das klappt nicht. Ein unsagbar schlechtes Matchmaking-System erstickt die Spielfreude schon, bevor sie überhaupt aufkommen kann. Denn nur nach einem „schnellen Spiel“ dürfen Sie online suchen, die einzige Filteroption ist der gewünschte Spielmodus. Da es keine dedizierten Server gibt und Spiele von den einzelnen Teilnehmern gestellt werden, haben Sie keinen Überblick über laufende Partien oder besonders beliebte Spielmodi. So bleibt nur suchen, warten und viel Geduld mitbringen.

Kommt eine Partie zustande, erweist sich der Shooter (neben durchaus hübscher, düsterer Optik) als erstaunlich belanglos. Keiner der Spielmodi ist neu, auch das Erfahrungspunktesystem, mit dem Sie im Rang aufsteigen und neue Waffen freischalten, kennt man. So entwickeln sich Partien, die kaum Überraschungen bieten und höchstens für preisbewusste Spieler interessant sein dürften.

Einzig der sogenannte Hyper Reality Visor bringt ein wenig Pep in die schnellen Schießereien. Mit diesem Wunderwerk (wir kämpfen ja in der Zukunft) können beide Parteien kurzzeitig durch Wände sehen und so Feinde, Munitions- oder Medikits ausmachen. Allerdings sind Sie während des Gebrauchs wehrlos. Eine kleine taktische Komponente also, die aber auch nicht hilft, **Blacklight: Tango Down** vor der Belanglosigkeit zu retten. Sollten die Entwickler ihr Matchmaking nicht fix nachbessern, rechnen wir mit einem sehr schnellen Aus für den Günstig-Shooter. ❑

MEINE MEINUNG |

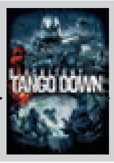
Robert Horn



„Einziges Verkaufsargument: der Preis“

Die Koop-Missionen sind nichts weiter als ein Alibi und hätten gleich ganz fehlen können, so uninspiriert kommen sie daher. Anspruchslose Schalterrätsel und immergleiche Gegnerwellen tragen sicher nicht zum positiven Bild von **Blacklight** bei. Viel besser steht es um die Mehrspieler-Modi aber auch nicht. Nur weil sie anders heißen, erwartet Sie trotzdem nichts Neues. Gut, **Blacklight** hat sicher nicht den Anspruch, das Genre neu zu definieren, und richtet sich eher an preisbewusste Ab-und-zu-Zocker. Hierfür passt der Shooter perfekt. Wenn nur die vermurkste Partien-Suche nicht wäre. So kommt nämlich einfach kein Spiel zustande.

BLACKLIGHT: TANGO DOWN



Ca. € 15,-
14. Juli 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Zombie Studios
Publisher: Ignition Entertainment
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel gibt es derzeit nur als Download über Steam oder Games for Windows Live. Weiteres DRM nicht bekannt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Akzeptable, düstere Zukunftsvision ohne optische Höhepunkte
Sound: Durch und durch langweilige Soundeffekte, grausige Sprecherin im Black-Ops-Modus
Steuerung: Shootertypisch mit Maus und Tastatur; nichts zu meckern

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sieben bekannte Spielmodi auf 12 Karten, vier Black-Ops-Koop-Missionen
Zahl der Spieler: Bis zu 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

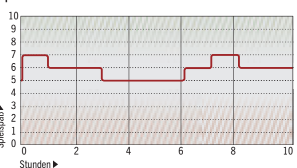
Minimum (Herstellerangaben): Dual-Core-Prozessor, 1 GB RAM, Ati X1800/Nvidia 6800+, Internetverbindung, gültiger Games-for-Windows-Live-Account

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In **Blacklight** fließt bei Treffern minimal Blut, Kopftreffer sind möglich. Ansonsten verzichtet der Shooter auf unnötige Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: GFWL-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir testeten eine über Games for Windows Live freigeschaltete Version. Technische Probleme gab es dabei keine.

PRO UND CONTRA

- ➕ Düstere, coole Spielwelt
- ➕ Motivierendes Rangsystem
- ➕ Nette Spezialfähigkeiten und -waffen
- ➖ Das katastrophale Matchmaking verhindert so manche Partie.
- ➖ Langweiliger Koop-Modus, überflüssiger Einzelspieler-Teil
- ➖ Nur maximal 16 Spieler
- ➖ Supersimple Schalterrätsel
- ➖ Lange Wartezeiten
- ➖ Keine neuen, eigenen Spielmodi
- ➖ Wenig freischaltbare Waffen

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **59**

Von: Christian Schlütter

Weniger Bugs, stabiles Gameplay, sinnvolle Neuerungen – keine Perle, aber ein funktionierendes Gilde-Spiel!


FLEDERMAUSLAND | Die neue Karte Siebenbürgen bietet hügeliges Waldland und schummriges Licht.

Die Gilde 2: Renaissance

Das junge Studio Runeforge tritt mit **Die Gilde 2: Renaissance** ein schweres Erbe an. Die eigenständig lauffähige Erweiterung schafft es, viele Fehler des Hauptspiels und von **Die Gilde 2: Venedig** auszubügeln. Trotzdem ist sie nicht perfekt.

Vordergründig ist **Renaissance** ein typisches Add-on, das einige neue Gebäude, Berufe und Waren bringt. So dürfen Sie auf vielfachen Wunsch der Community als Totengräber tätig werden und Knochen und Ektoplasma „produzieren". Auch als Gaukler, Kneipenwirt, Bankkaufmann, Müller, Steinmetz, Söldner oder Obstbauer können Sie sich nun verdingen.

Ebenfalls neu sind die Szenarien Rheinland, Siebenbürgen und Alpen, die von den Entwicklern hübsch gestaltet wurden und auch für die neuen Berufe Herausforderungen bieten. Wem die Weltkarten in den Vorgängerspielen zu klein waren, für den hat Runeforge selbige vergrößert. Außer einigen neuen Effekten bleibt die Grafik allerdings weiterhin altbacken.

Besonderes Lob gebührt dem Studio jedoch für die mühselige Arbeit, die künstliche Intelligenz zu verbessern und die zahlreichen Bugs der Vorgängerspiele auszubügeln. Zwar ist auch **Renaissance** nicht von Programmfehlern frei. Immer noch hängen hier und da Marktkarren fest oder es flackert die Grafik. Von der völligen Unspielbarkeit eines **Venedig** ist Runeforges Add-on aber weit entfernt.

Mehrspieler-Freunde dürfte besonders freuen, dass die Entwickler den Netzwerk-Code überarbeitet haben. Online- und LAN-Partien laufen jetzt nur noch sehr selten asynchron. Und wenn, dann dürfen Sie abspeichern und die Partie neu angehen. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



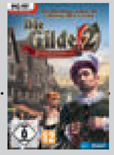
„Kein Reinfall, sondern ein guter Neuanfang!"

Was habe ich Prügel bezogen, als ich Runeforge versehentlich als unerfahrenes Studio bezeichnet habe. Ja, dort arbeiten zwei ehemalige 4Head-Entwickler und zwei erfahrene Modder. Und das merkt man **Die Gilde 2: Renaissance** auch an. Die Wünsche der Community sind gut umgesetzt, der Netzwerkcode verbessert und viele der Bugs, die das indische Studio Trine **Venedig** verpasst hatte, sind ausgebügelt. Trotzdem bleibt es ein Spiel, das zwar Fans der Serie zufriedenstellt, aber immer noch Programmfehler hat und Neulinge im Regen stehen lässt. Vielleicht wäre es an der Zeit, Runeforge Geld für ein echtes **Gilde 3** zu geben?


SCHATTENMANN | Wie von der Community gewünscht, können Sie in **Renaissance** wieder eine Gruft betreiben. Ein makabres Gewerbe!


KATASTROPHE | Wer nicht achtgibt oder Modernisierungen vernachlässigt, riskiert brennende Betriebe. Das Feuer kann sich auf ganze Stadtteile ausbreiten.

DIE GILDE 2: RENAISSANCE



Ca. € 20,–
27. Juli 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Runeforge
Publisher: Jowood
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz, keine DVD-Abfrage

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Altes **Gilde 2**-Grafikgerüst, allerdings mit einigen neuen Effekten
Sound: Feine Musik und gute Sprachausgabe, die Umgebungsgeräusche wirken aber teilweise etwas aufgesetzt.
Steuerung: Teils hakelige Maussteuerung, dafür lässt sich vieles über Doppelklicks auslösen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Spielmodi mit 18 Karten. Zudem lässt sich nun der Schwierigkeitsgrad von leicht bis schwer festlegen.
Zahl der Spieler: 2 bis 14 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

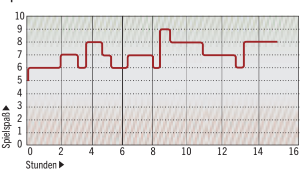
Minimum: Pentium 4 2 GHz, 1 GB RAM (2 GB für Vista), Direct-X-9-Grafikkarte
Empfehlenswert: Pentium 4 2,6 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahre
Keine Gewalt, kein Sex – unbedenklich für Jugendliche

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 4.1
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Wir spielten die Verkaufsversion plus den ersten Patch 4.1. Abstürze traten nicht auf. Dafür waren Ladezeiten oft recht lang, die Grafik hatte einige Aussetzer und hier und da hakte die Wegfindung. Trotzdem blieb **Die Gilde 2: Renaissance** jederzeit spielbar.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bügelt viele Fehler der Vorgängerspiele aus
- ➕ Atmosphärische Musik, gute Sprachausgabe
- ➕ Stimmige Lichteffekte
- ➖ Immer noch etliche Bugs
- ➖ Benutzerführung veraltet
- ➖ Grafikmodelle altbacken
- ➖ Unzugänglich für Neueinsteiger

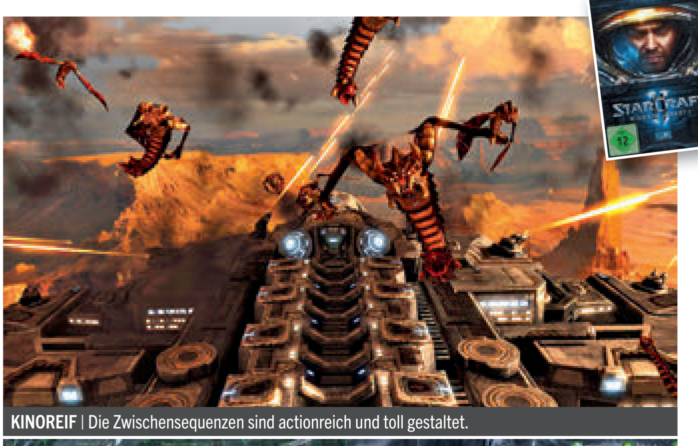
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 128-129

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



KINOREIF | Die Zwischensequenzen sind actionreich und toll gestaltet.



NACHT DER LEBENDEN TOTEN | In einer Mission wehren Sie einen Zombieangriff ab.

NEUZUGANG

Starcraft 2: Wings of Liberty

Sieben lange Jahre hat Blizzard am ersten Teil der **Starcraft 2**-Trilogie gearbeitet. Und das Warten hat sich gelohnt. Aber ist **Wings of Liberty** auch so gut, dass es in unseren Einkaufsführer als eines der besten Strategiespiele überhaupt aufgenommen wird?

Die Pro-Argumente

Ellenlang ist die Haben-Liste von Blizzards Echtzeit-Strategiespiel. Die tolle Kampagne wird unterstützt durch 40 Minuten mitreißende und unglaublich detailreiche Videos. Die Charaktere sind wunderbar herausgearbeitet. Hinzu kommen atmosphärische Passagen zwischen den Missionen, in denen Sie Dialoge mit den anderen Teammitgliedern führen, Einheiten upgraden, Söldner anheuern, Forschung betreiben oder einfach nur entspannen. Auch die Missionen selbst überzeugen. Blizzard hat sich für jeden einzelnen Auftrag eine kleine Besonderheit ausgedacht. Mal verbrennt eine Supernova das Schlachtfeld, mal müssen Sie nachts Zombies ausräuchern. Hinzu kommt natürlich ein toller Mehrspieler-Modus.

Die Kontra-Argumente

Viel kann man Blizzard nicht vorwerfen. Aber der normale Schwierigkeitsgrad ist deutlich zu leicht für Durchschnittsspieler. Zudem sind viele der Einsätze reichlich kurz geraten. Man vermisst die epischen Schlachten des ersten **Starcraft**. Und: Da es sich um eine Trilogie handelt, bleiben am Ende des Spiels noch viele Handlungsstränge offen.

Das Ergebnis

Blizzard hat zwar kein perfektes Spiel, aber eine konsequente Fortsetzung mit vielen tollen Details entworfen. Alle Redakteure stimmten folgerichtig für die Aufnahme von **Starcraft 2** in den Einkaufsführer. *(cs)* ❑



NEUZUGANG

Ruse

Überraschungserfolg aus Frankreich: Die **Act of War**-Macher legen mit **Ruse** ein poliertes und taktisch tiefgreifendes Strategiespiel vor.

Die Pro-Argumente

Ruse verbindet die taktische Tiefe alter Hardcore-Runden-Strategiespiele mit der fixen Spielweise des Echtzeit-Strategiegenres. Die Missionen sind klug aufgebaut und erfordern tatsächlich strategisches Geschick. Zudem ist das Interface gleichzeitig minimalistisch und nützlich. Obwohl man nur sehr wenige Schaltflächen bedient, hat man seine Armee jederzeit im Griff. Gerade im Mehrspieler-Modus sorgen die Spezialattacken zudem für jede Menge Schadenfreude.

Die Kontra-Argumente

Die Einzelspieler-Kampagne von **Ruse** könnte ein wenig mehr Pep vertragen. Außerdem benutzen Sie von den Zoomstufen nur wenige wirklich beim Spielen. Musik und Sprachausgabe nerven leicht.

Das Ergebnis

Vier Redakteure stimmen für die Aufnahme, vier enthielten sich. Damit ist **Ruse** in den Einkaufsführer aufgenommen. *(cs)* ❑



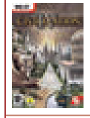
ÜBERSICHTLICH | Große Schlachten, kleines Interface – **Ruse** hat uns überzeugt.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 4

Getestet in Ausgabe: 01/06

Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90

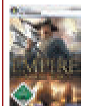


Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06

Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



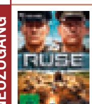
Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90

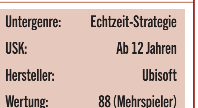
NEUZUGANG



Ruse

Getestet in Ausgabe: 09/10

Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!



Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Sins of a Solar Empire

Getestet in Ausgabe: 06/08

Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83

NEUZUGANG

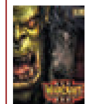


Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt's einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90 / 92 (Mehrspieler)

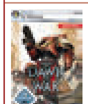


Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02

Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09

Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

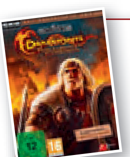


World in Conflict

Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)

World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut" **Soviet Assault**!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)



Drakensang: Phileassons Geheimnis

Das Add-on zu **Drakensang: Am Fluss der Zeit** bietet eine viel zu kurze, aber immerhin nette Abenteuergeschichte. Zusammen mit der berühmten **DSA**-Figur Phileasson Foggwulf ziehen Sie los, um in der mystischen Elfenmetropole Tie'Shianna das Böse zu bekämpfen und eine Prinzessin zu retten. Die Story präsentiert sich in drei Häppchen und Sie können parallel zum Hauptspiel oder im Anschluss daran mit dem Zusatzabenteuer starten. Richtig überzeugen kann das Add-on nicht – das an sich tolle Orient-Setting nutzen die Entwickler viel zu wenig und die Gestaltung von Quests und Dungeons ist zum Teil langweilig geworden. Von einem waschechten Add-on hätten wir uns deutlich mehr Spielspaß für's Geld erhofft.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	76

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2

Getestet in Ausgabe: 08/05

Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:-	91



Battlefield: Bad Company 2

Getestet in Ausgabe: 04/10

Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Call of Duty 4: Modern Warfare

Getestet in Ausgabe: 01/08

Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92

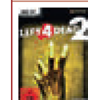


Counter-Strike: Source

Getestet in Ausgabe: 12/05

Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10

Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3

Getestet in Ausgabe: 01/08

Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

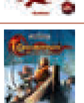


Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2

Getestet in Ausgabe: 02/10

Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

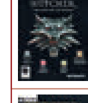


The Elder Scrolls 4: Oblivion

Getestet in Ausgabe: 06/06

Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

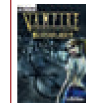


The Witcher: Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 10/08

Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Vampire: The Masquerade – Bloodlines

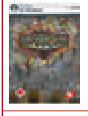
Getestet in Ausgabe: 02/05

Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

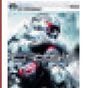


Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93

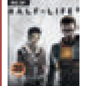
Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

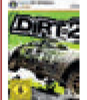


Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

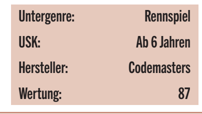
Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Rennspiele

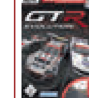
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.



Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87

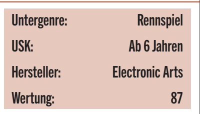


GTR Evolution
Getestet in Ausgabe: 10/08
Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

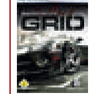
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80



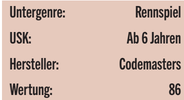
Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.



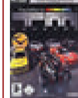
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.



Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86

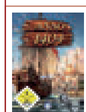


Trackmania United Forever
Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



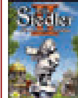
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



Caesar 4
Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82

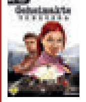


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

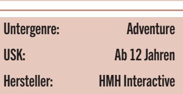


Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

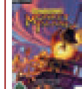
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

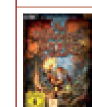


Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



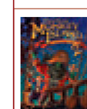
The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86

Christian empfiehlt



Grand Ages: Rome
Getestet in Ausgabe: 04/09

Wer nach einer aktuellen Alternative zur mittlerweile betagten **Caesar**-Reihe sucht, dem legen wir **Grand Ages: Rome** ans Herz. Die Bulgaren von Haemimont haben nach **Imperium Romanum** Erfahrung auf dem Terrain der Antik-Aufbau-Strategiespiele und schicken Sie in **Grand Ages: Rome** als Spross einer Adelsfamilie ins Rennen um die höchsten Posten im römischen Reich. Dazu bauen Sie in jeder Mission eine kleine Siedlung auf, sorgen für Wasserversorgung und Rohstoff-Abbau sowie für genügend Wohnungen für Ihre Untertanen. Interessantes Detail bei **Grand Ages: Rome** sind die Mäzene. Erledigen Sie nämlich Aufträge für die Mächtigen im Senat, so fungieren diese Männer bald schon als Fürsprecher für Sie. Nach und nach bekommen Sie so Ländereien, Boni oder Forschungsprojekte. Wer noch mehr Spaß aus dem Titel herausholen will, der sollte sich zudem die Erweiterung **Reign of Augustus** holen, die eine neue Kampagne sowie einige neue Gebäude mitbringt und so das Spiel abrundet.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Kalypso Media
Wertung:	80



KRIEG | In manchen Missionen, gerade im Add-on **Reign of Augustus**, greifen Sie auch zu den Waffen.



ABGELEHNT

Mafia 2

Lange herbeigesehnt, aber nicht so gut wie erhofft: **Mafia 2**.

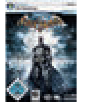
Die Pro-Argumente
Der zweite Teil des Gangster-Epos erzählt eine mitreißende Geschichte und bietet tolle Charaktere. Grafik, Inszenierung, Zwischensequenzen, Dialoge und Atmosphäre sind auf hohem Niveau. **Mafia 2** unterhält also prima, ähnlich einem guten Gangsterfilm.

Die Kontra-Argumente
Die Spielzeit von **Mafia 2** ist mit 12 Stunden reichlich knapp bemessen. Außerdem ist der Open-World-Charakter des **GTA**-Bruders nicht so stark wie erhofft. Abseits der Hauptgeschichte hat **Mafia 2** kaum Fleisch. Dickster Kritikpunkt ist aber die kaum vorhandene künstliche Intelligenz. Gegner rennen Ihnen immer wieder strunzdumm vor die Flinte, stellen sich zum Ableben regelrecht an. Das darf nicht passieren.

Das Ergebnis
Die Redaktion ist sich weitgehend einig. Sechs Redakteure stimmten gegen die Aufnahme von **Mafia 2** in den Einkaufsführer, zwei enthielten sich. Damit kommt das Spiel nicht in den Einkaufsführer. *(cs)* ❑

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



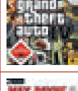
Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



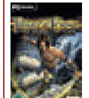
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



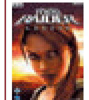
Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time
Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88

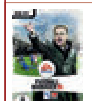


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

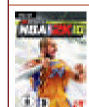
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



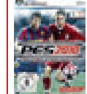
Fußball Manager 10
Getestet in Ausgabe: 12/09
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



NBA 2K10
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

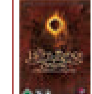
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



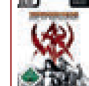
Aion
Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88



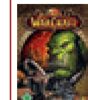
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88



Warhammer Online: Age of Reckoning
Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



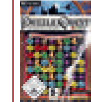
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



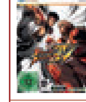
Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

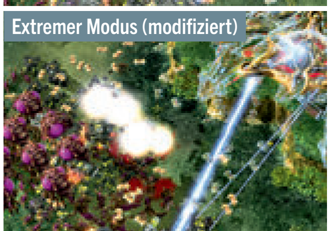
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

CORE I5-760
NEUER INTEL-PROZESSOR FÜR SPIELER



Der Vierkern-Prozessor Core i5-750 ist wegen seines tollen Preis-Leistungs-Verhältnisses sehr beliebt. Seit wenigen Wochen bietet Intel den Core i5-760 an. Dieser verfügt ebenfalls über vier Kerne – auch sonst ist die Architektur identisch wie beim i5-750.
Das neue Modell arbeitet allerdings serienmäßig mit 2,8 GHz anstelle von 2,66 GHz und kostet mit 180 Euro lediglich zehn Euro mehr. Daher ist der Core i5-760 unser neuer CPU-Spartipp für Spieler. Noch etwas günstiger ist der Phenom II X4 965 BE von AMD für nur 150 Euro; er kann jedoch nicht ganz mit dem i5-760 mithalten. Ebenfalls neu: Der Core i7-970 mit sechs Kernen, der für 780 Euro aber sehr teuer ist.
Info: www.pcgames.de/preisvergleich

Ultra Modus (Standard)



Extremer Modus (modifiziert)

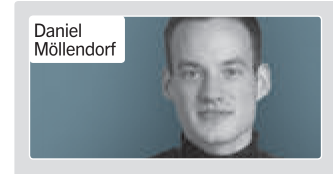
STARCRAFT 2
GRAFIK OPTIMIEREN

Wenn Sie einen Top-PC haben, können Sie die Optik bei **SC2** über die maximalen Werte im Grafikmenü steigern. Davon profitiert natürlich besonders die großartig inszenierte Singleplayer-Kampagne – bei Partien im Battle.net raten wir, auf diese Optik-Verbesserungen zu verzichten.
Für die beste Grafik öffnen Sie die Datei Variables.txt im Starcraft II-Ordner. Dort verändern Sie diese Werte oder fügen die Einträge hinzu – statt Kommas geben Sie ein Enter ein: GraphicsOptionOverallQualityVer7[5]=4, SSAO=1, SSAOBlockerLookup=0, SSAOOptimizedSampleDelta=1, SSAONoiseBits=1, SSAOEncodedDepth=0, SSAODepthDownSample=1, SSAOSmartBlur=1, SSAOBlurPasses=2, SSAOSampleCount=8, shadowmapsize=4096, TerrainTextureSize =4096.
Info: www.pcgameshardware.de

PCGH-SONDERHEFT 03/2010
EINFACH ÜBERTAKTEN

In jedem Spiele-PC steckt Übertaktungspotenzial; wie sie es wecken, zeigt das aktuelle Sonderheft der PC Games Hardware. Auf 84 Seiten finden Sie alle wichtigen Tipps für Prozessoren sowie Grafikkarten und die optimalen Kühlungsempfehlungen. Das Sonderheft bekommen Sie ab dem 25. August im Handel oder per Online-Bestellung unter dem unten angegebenen Link.
Info: www.pcgh.de/go/heft





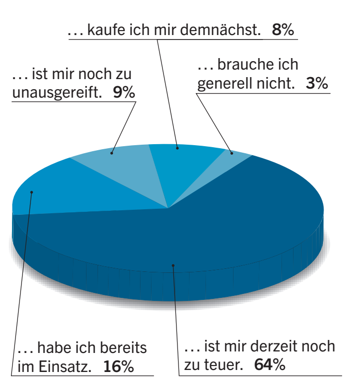
„All your base still are belong to us“*

Wer ein BIOS programmieren kann, hat sicher viele Talente – Englisch gehört aber oft nicht dazu und so amüsierte ich mich (und hoffentlich Sie ebenfalls) vor zwei Monaten an dieser Stelle über die Übersetzungsfehler in BIOS-Menüs. Mittlerweile habe ich einen neuen Favoriten: „Turn LAN clock off if correnponding RJ45 connector no LAN cable detected“, beschreibt Gigabyte die Netzwerkfunktion „Green LAN“ im BIOS aktueller Boards. Gemeint war sicher „This function turns the LAN-Controller off, if no LAN-cable is detected“. Ähnlich gut kann es ein Sapphire-Board und schleuderte mir kürzlich folgende Fehlermeldung entgegen: „DQS Rcvr En pass window too small (far right of dynamic range)“ – ich gebe auf, wissen Sie, was man uns hier sagen möchte?

* Leicht modifiziertes Zitat aus dem unfassbar schlecht ins Englische übersetzten Spiel **Zero Wing**

UMFRAGE

Eine SSD …



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 759]

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

GRAFIKKARTEN-QUARTETT
Die ersten 16 Spielkarten des Grafikkarten-Quartetts finden Sie in der aktuellen PC Games Hardware 09/2010. Die Ausgabe ist seit dem 04. August im Handel. Mit dem ersten Teil können Sie bereits optimal zu zweit spielen; noch mehr Spaß macht das Quartett natürlich mit drei oder vier Spielern. Daher bekommen Sie in der Ausgabe 10/2010 (01.09.2010) weitere 16 Karten.: Bei der Magazin-Version können wir die Quartettkarten aus Kostengründen leider nicht mitliefern. Sie können die Hefte auch in unserem Online-Shop unter folgendem Link bestellen.
Info: www.pcgh.de/go/heft

LOGITECH: NEUES 5.1-SYSTEM
5.1-Sound-Systeme bieten optimalen Raumklang bei Spielen. Für nur 80 Euro richtet sich Logitechs neues 5.1-Modell Z506 an preisbewusste Spieler. Unser Test in einer der kommenden Ausgaben zeigt, welchen Spieleklang das Z506 liefert.
Info: www.logitech.de

TOP-SPIELE-PC MIT GTX 460
Geforce-GTX-460-Karten bieten derzeit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Daher bringen unsere Kollegen der PC Games Hardware die GTX 460 mit 1.024 MiByte Grafikspeicher im neuen Komplett-PC für Spieler unter: Der PCGH-GTX460-PC verfügt zudem über AMDs flotten Sechskern-Prozessor Phenom II X6 1090T, vier GiByte DDR3-1333-RAM und eine Festplatte mit einem TByte Kapazität. Den PCGH-GTX460-PC bekommen Sie wie üblich bei www.alternate.de für 949 Euro. Den PC gibt es auch inklusive Windows 7 Home Premium für 1.029 Euro.
Info: www.pcgh.de/go/alternate

Von: Marco Albert/
Andreas Zuber

Sie wollen den optimalen Spiele-PC für Ihre Ansprüche? Dann bauen Sie ihn doch selbst – mit unserer Anleitung ist das ganz einfach.





KEINE SORGE | Für den PC-Eigenbau reichen ein geeigneter Schraubendreher und dieser Artikel.

PC im Eigenbau

Die Deutschen sind ein Volk von Handwerkern und machen am liebsten alles selbst, was ihnen wichtig ist. Daher kann auch nur ein selbst gebauter Rechner die eigenen Qualitätsansprüche erfüllen: Sie sind bei einem solchen Projekt nicht nur frei bei der Komponentenwahl, sondern können selbst bestimmen, was, wie, wann und wo eingebaut wird. Und alle Sparfüchse wissen, dass eine Festplatte oder ein optisches Laufwerk auch mal aus einem alten PC stammen können. Selbstbauer können also richtig Geld sparen.

Bei der Wahl der Komponenten helfen Ihnen unsere zahlreichen Vergleichstests und natürlich die Einkaufsführer weiter hinten im Heft. Sie können sich auch an unseren Beispielkonfigurationen orientieren. Damit beim Bau nichts schiefgeht, haben wir eine gut bebilderte Anleitung erstellt, die Sie auf den folgenden Seiten finden. Damit sollten selbst Einsteiger keine Probleme haben, einen eigenen Rechner zusammenzubauen. Wir wünschen viel Erfolg bei Ihrem ganz persönlichen Spiele-PC.

HINWEISE ZUM ZUSAMMENBAU

Exemplarisch führen wir alle Arbeiten an einem AMD-AM3-System mit ausgewählten Komponenten der Beispielkonfiguration durch. Wir zeigen allerdings auch, wie Sie den Intel Core i5-750 (Sockel 1156) und Intel Core i7-980X Extreme Edition (Sockel 1366) richtig ins Mainboard setzen. Bitte beachten Sie, dass Sie sich vor allen Arbeiten am offenen PC beispielsweise an einem Heizungsrohr statisch entladen sollten. Schließen Sie das Netzkabel erst zum Funktions-Check an, arbeiten Sie sonst immer ohne Stromkabel am Rechner. Wichtig: Alle Arbeiten am PC erfolgen selbstverständlich auf eigene Gefahr. Nach gelungenem Zusammenbau zeigen wir Ihnen, wie Sie Windows 7 optimal installieren, und geben hilfreiche Tipps, falls Probleme bei der Inbetriebnahme auftreten sollten. Auch für einen ersten Stabilitäts- und Leistungs-Check stehen wir Ihnen mit diesem Special zur Seite.

WERKZEUG

Während früher ein komplettes Schraubendreher-Set Pflicht war, benötigen Sie bei modernen Gehäusen meistens nur einen einfachen Kreuzschlitzschraubendreher. Festplatten, optische Laufwerke und teilweise auch Netzteile werden nicht mehr angeschraubt, sondern mit Federn oder Klemmen befestigt. Einzig das Mainboard muss immer mit Schrauben montiert werden. Trotzdem sollten Sie sich neben dem Schraubendreher auch eine Zange bereitlegen, um die Abstandshalter der Hauptplatine im Gehäuse ordentlich anziehen zu können. Ebenfalls nützlich ist ein Teppichmesser, damit Sie problemlos an Ihre verpackte Hardware herankommen.

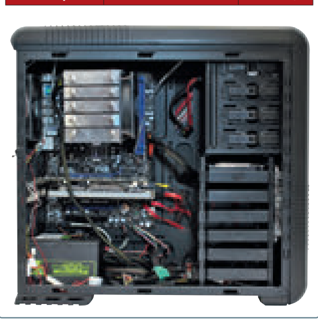
KOMPONENTENWAHL

Bei der Auswahl der Komponenten für die Beispielsysteme haben wir je ein AMD- und ein Intel-System für unter 1.000 Euro konfiguriert. Der dritte Rechner ist ein Beispiel für ein High-End-System für rund 3.000 Euro. Zudem finden Sie die Aufstellung für einen Mini-PC; eine passende Bauanleitung dafür gibt es im Sonderheft Mini-PCs, welches Sie unter http://shop.computec.de/pcgameshardware nachbestellen können. Die Preise der PC-Bauteile haben wir am 21. Juli über den PCG-Preisvergleich (www.pcgames.de/preisvergleich) ermittelt und dabei die Versandkosten der einzelnen Anbieter nicht berücksichtigt. Tagesaktuell können die Preise natürlich abweichen – unsere Angaben bieten aber gute Richtwerte.

Bei den vorgeschlagenen PCs lassen sich einzelne Komponenten problemlos tauschen: So kann sich etwa eine leistungsstärkere Grafikkarte für den AMD-Sechskern-PC lohnen. Möchten Sie auf eine Radeon HD 5830 oder Geforce GTX 460 ausweichen, empfehlen wir Ihnen ein anderes Netzteil mit 500 Watt und zwei 6-Pin-PCI-E-Anschlüssen. Das Gigabyte GA-H55M-UD2H im Sockel-1156-PC ist eine Micro-ATX-Platine, diese lässt sich durch ein Asus P55 Pro zum gleichen Preis ersetzen. Eine 2-TByte-Festplatte muss es natürlich nicht sein, aber der Preisunterschied zu einer 1,5-TByte-Platte beträgt nur 30 Euro. Das Blu-ray- gegen ein DVD-Laufwerk zu tauschen, spart bis zu 50 Euro. ❑

BEISPIELSYSTEM AM3

Komponente	Produkte	Preis
Prozessor	AMD Phenom II X6 1055T	€ 185,–
Mainboard	MSI 870A-G54	€ 90,–
Arbeitsspeicher	Corsair XMS3 Dominator DIMM Kit 4GB PC3-12800U	€ 115,–
CPU-Kühler	Scythe Mugen 2 Rev. B	€ 35,–
Grafikkarte	MSI R5770 Hawk (1.024 MiB)	€ 165,–
Gehäuse	Cooler Master CM 690 II	€ 75,–
Netzteil	Corsair VX 450W	€ 65,–
Festplatte 1	Samsung Ecogreen F3 2000GB	€ 105,–
Festplatte 2	–	–
Optisches Laufwerk	LG Electronics CH08NS10	€ 70,–
Betriebssystem	Windows 7 x64 Home Premium	€ 90,–
Gesamtpreis		**€ 995,–**



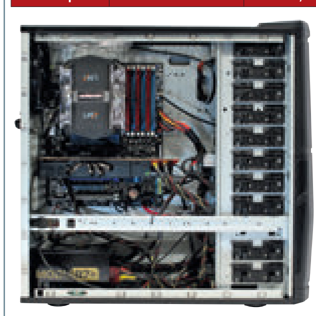
BEISPIELSYSTEM SOCKEL 1156

Komponente	Produkte	Preis
Prozessor	Intel Core i5-750	€ 200,–
Mainboard	Gigabyte GA-H55M-UD2H	€ 90,–
Arbeitsspeicher	G.Skill RipJaws DIMM Kit 4GB PC3-10667U	€ 95,–
CPU-Kühler	Scythe Yasya	€ 35,–
Grafikkarte	Gainward Geforce GTX 460 (768 MiB)	€ 185,–
Gehäuse	Antec Three Hundred	€ 50,–
Netzteil	Be quiet Straight Power E7-CM-480W	€ 75,–
Festplatte 1	Samsung Ecogreen F3 2000GB	€ 105,–
Festplatte 2	–	–
Optisches Laufwerk	LG Electronics CH08NS10	€ 70,–
Betriebssystem	Windows 7 x64 Home Premium	€ 90,–
Gesamtpreis		**€ 995,–**



BEISPIELSYSTEM SOCKEL 1366

Komponente	Produkte	Preis
Prozessor	Intel Core i7-980X Extreme Edition	€ 995,–
Mainboard	Asus P6X58D-E	€ 210,–
Arbeitsspeicher	Corsair XMS 3 (CMG6GX-3M3A1600C7)	€ 255,–
CPU-Kühler	Danamics LMX Superleggera	€ 100,–
Grafikkarte	Zotac Geforce GTX 480 (1.536 MiB)	€ 450,–
Gehäuse	Thermaltake Element V	€ 120,–
Netzteil	Enermax Modu 87+ 700W	€ 165,–
Festplatte 1	Crucial Real SSD C300 64GB	€ 150,–
Festplatte 2	Samsung Ecogreen F3 2000GB	€ 105,–
Optisches Laufwerk	LG Electronics BH10LS30	€ 130,–
Betriebssystem	Windows 7 x64 Ultimate	€ 165,–
Gesamtpreis		**€ 2.845,–**



BEISPIELSYSTEM MICRO-ATX-PC

Komponente	Produkte	Preis
Prozessor	Intel Core i5-750	€ 200,–
Mainboard	Gigabyte P55M-UD2	€ 90,–
Arbeitsspeicher	2 x 2.048 MiByte DDR3-1600 (Mushkin 996805)	€ 120,–
CPU-Kühler	Scythe Big Shuriken	€ 30,–
Grafikkarte	Sapphire Radeon HD 5850 Toxic	€ 300,–
Gehäuse	Silverstone Sugo SG02-F	€ 60,–
Netzteil	Be quiet Straight Power E7-CM-480W	€ 75,–
Festplatte 1	Samsung Spinpoint F3 1000GB	€ 70,–
Festplatte 2	–	–
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner SATA	€ 20,–
Betriebssystem	Windows 7 x64 Home Premium	€ 90,–
Gesamtpreis		**€ 1.055,–**



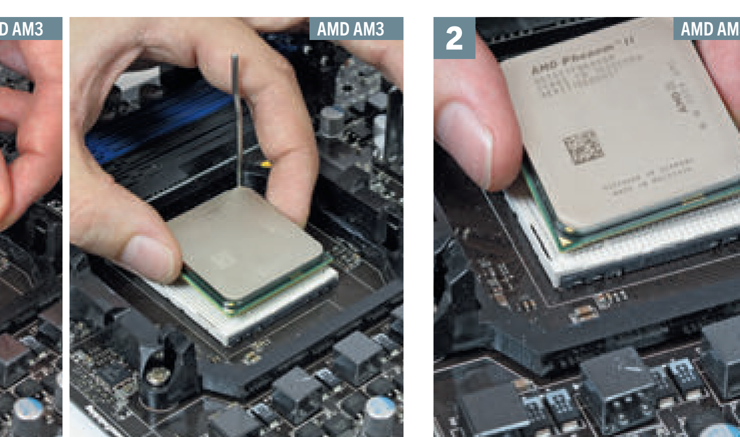
Prozessor einbauen

01 02 03 04 05 06 07 08 09

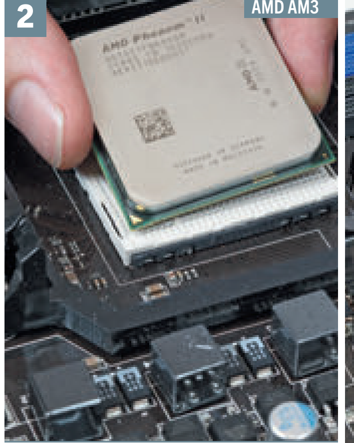
01 Als ersten Schritt bringen wir das Herz Ihres neuen Systems an seinen Platz – den Prozessor, auch CPU (Central Processing Unit) genannt. Je nachdem, auf welche CPU Sie setzen, gibt es einige Besonderheiten zu beachten. Wenn Sie von unserer empfohlenen Systemzusammenstellung abweichen, müssen Sie unter anderem sicherstellen, dass Mainboard und Prozessor auch zusammenpassen. Beispielsweise ist der Intel Core i7 sowohl für Sockel-1366- als auch für Sockel-1156-Platinen erhältlich. Auch bei AMD kann es zu Verwirrungen kommen: So kann etwa eine neue Phenom-II-X6-CPU, obwohl es sich um einen Sockel-AM3-Prozessor handelt, auch auf Platinen mit Sockel AM2+ verwendet werden. Dann aber nur mit altem DDR2-Arbeitsspeicher. Umgekehrt können Sie aber einen Phenom-II-X4 in AM2+-Bauform nicht auf einem AM3-Board betreiben.

KEINE GEWALT

In der Regel gleitet die CPU fast von alleine in ihren Sockel. Sollte dies doch einmal nicht der Fall sein, wenden Sie auf gar keinen Fall Gewalt an. Überprüfen Sie zunächst, ob auch der Sicherungshebel gelöst ist und kein Pin am Prozessor (AMD) oder im Sockel (Intel) verbogen ist. Sollte dies der Fall sein, versuchen Sie ganz vorsichtig, den Pin wieder aufzurichten, bevor Sie fortfahren.

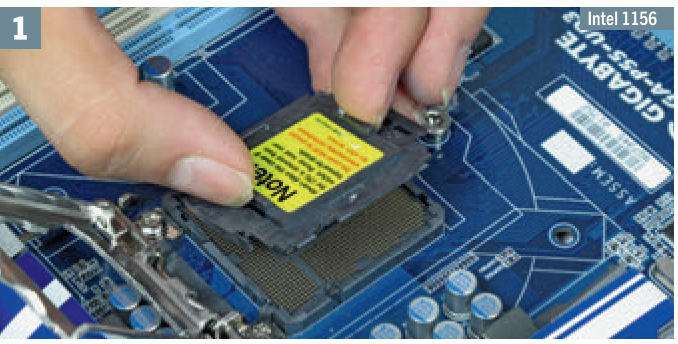


Bevor Sie den Prozessor in den AM3-Sockel einsetzen, müssen Sie zunächst den Sicherungshebel (links) lösen. Die CPU lässt sich dann ohne Kraftaufwand platzieren.





Das goldene Dreieck auf der Prozessoroberseite hilft Ihnen dabei, die CPU richtig zu positionieren. Vergessen Sie nicht, den Sicherungshebel wieder zu schließen.



Da sich bei Intel-Systemen die empfindlichen Pins nicht am Prozessor befinden, werden sie von einer Schutzkappe bedeckt. Diese müssen Sie vor dem Einbau der CPU entfernen.



Der Verschlussmechanismus des Sockel 1156 (Core i3, i5 oder i7 bis i7-880) muss unter einer Schraube einrasten, damit der Hauptprozessor gesichert wird.



TECHNIKTIPP: WÄRMELEITPASTE AUFTRAGEN

Wir erläutern, worauf Sie beim Auftragen achten müssen.

Wärmeleitpaste dient dazu, eine gleichmäßige Verbindung zwischen CPU und Kühler zu gewährleisten. Dementsprechend sollte auch auf eine großflächige Verteilung gesetzt werden. Achten Sie darauf, nicht zu viel Paste aufzutragen, da dies zu einer Reduzierung der Kühlleistung führen kann. Zwar ist es möglich, auf Wärmeleitpaste zu verzichten, wegen der steigenden Wärmeentwicklung raten wir jedoch eindringlich davon ab.


Hier sehen Sie einige unterschiedliche Arten, Wärmeleitpaste aufzutragen. Die maximale Kühlleistung liefert die großflächige Methode (obere Zeile Mitte).



Sowohl CPUs für den Sockel 1366 als auch Modelle für den Sockel 1156 werden durch zwei Einbuchtungen im Sockel vor einem fehlerhaften Einbau geschützt.



Wenn Sie den Core i7 in den Sockel eingesetzt haben, muss auch hier ein Sicherungshebel umgelegt werden, damit der Prozessor richtig sitzt.

CPU-Kühler einbauen

01 02 03 04 05 06 07 08 09

02 Der Hauptprozessor gehört zu den Komponenten mit der höchsten Wärmeentwicklung – ein geeigneter CPU-Kühler ist daher unverzichtbar. Zwar bietet auch der Standard-Kühler, der Prozessoren, die in der Boxed-Version verkauft werden, beiliegt, genug Kühlleistung, alternative Modelle verringern aber häufig nicht nur die Hitzeentwicklung, sondern reduzieren auch noch den Geräuschpegel – die Standard-Kühler von AMD und Intel sind nämlich vergleichsweise laut. Teuer muss ein guter Prozessor-Kühler aber nicht sein: Bereits ab etwa 35 Euro gibt es Modelle mit guten Kühleigenschaften und niedriger Lautstärke wie den verwendeten Scythe Mugen 2.

MULTI-SOCKEL-KÜHLER

Durch die Vielzahl heutiger CPU-Sockel setzen die meisten Hersteller auf Universalkühler. Diese sind gleich für mehrere Sockel-Varianten geeignet, erfordern aber unter Umständen einige Umbauarbeiten. Im Regelfall müssen Sie sowohl am Kühlkörper als auch an der Halterung auf dem Mainboard Modifikationen vornehmen. So muss zum Beispiel bei AMD-Systemen die vormontierte Kühlerhalterung entfernt und durch eine Speziallösung ersetzt werden. Deswegen empfehlen wir, den Prozessorkühler vor dem Einbau in das Gehäuse zu montieren, damit Sie sich später Ärger mit schwer erreichbaren Schrauben ersparen.



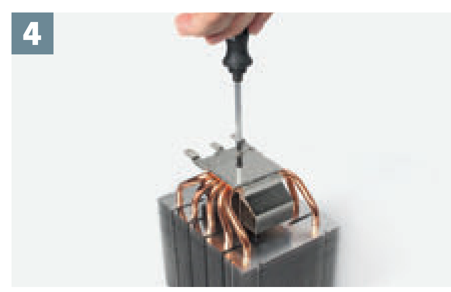
Hochwertige Wärmeleitpaste liefert häufig ein dezent besseres Kühlergebnis als die billigen Varianten.



Zunächst bringen Sie einen dünnen Streifen Wärmeleitpaste auf dem Prozessor auf.



Diesen verstreichen Sie anschließend gleichmäßig mit einem Spachtel oder einer alten Plastikkarte.



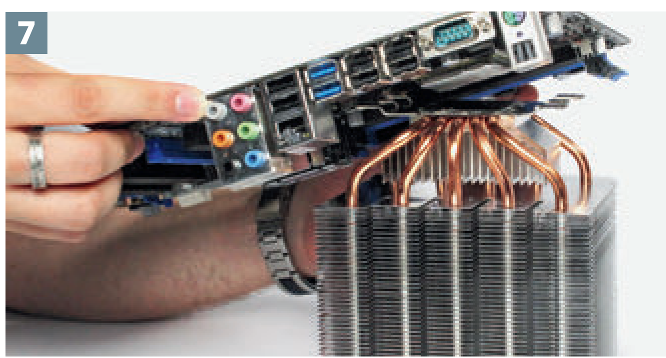
Die Befestigung des Kühlers ist je nach Modell unterschiedlich. In unserem Fall befestigen Sie zunächst passende Sockel-Halterungen.



Anschließend lösen Sie die vier Schrauben der ursprünglichen Kühlerhalterung am Mainboard.



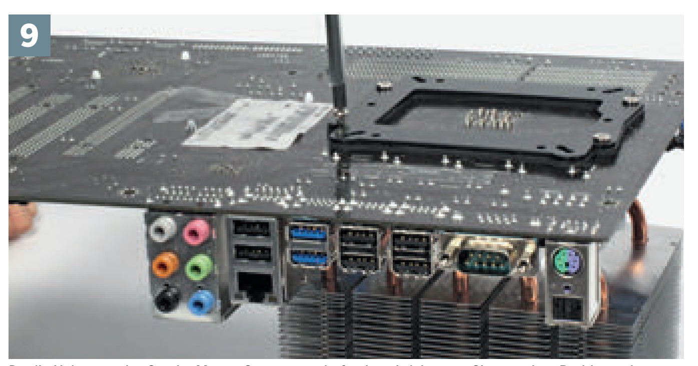
Entfernen Sie dann die alte Halterung. Heben Sie alle Teile gut auf, falls Sie den Kühler wechseln sollten.



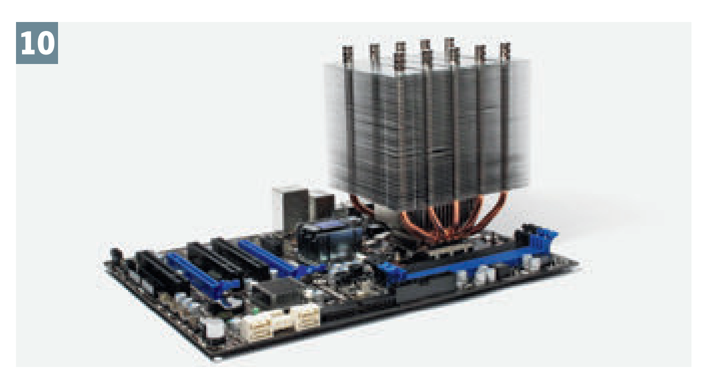
Nun ist es an der Zeit, den Kühler zu montieren. Bei unserem Modell bietet es sich an, das Mainboard verkehrt herum auf den Kühler zu legen.



Setzen Sie die dem Lieferumfang beiliegende Rückplatte auf das Mainboard. Richten Sie sie so aus, dass die Löcher deckungsgleich übereinander liegen.



Da die Halterung des Scythe Mugen 2 von unten befestigt wird, können Sie nun ohne Probleme den Kühler mit vier Schrauben fixieren.



Wenn Sie nun das Mainboard wieder herumdrehen, ist die Montage des Kühlers abgeschlossen und Sie können mit dem nächsten Schritt fortfahren.

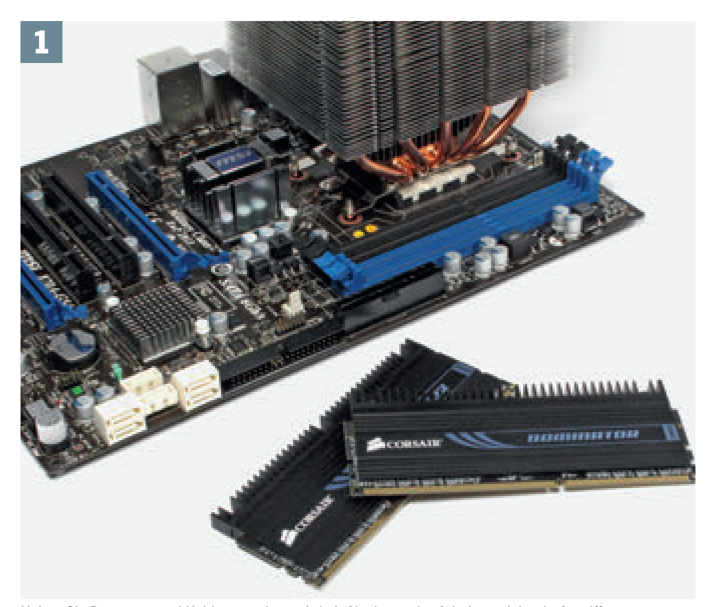
RAM einsetzen

01 02 **03** 04 05 06 07 08 09

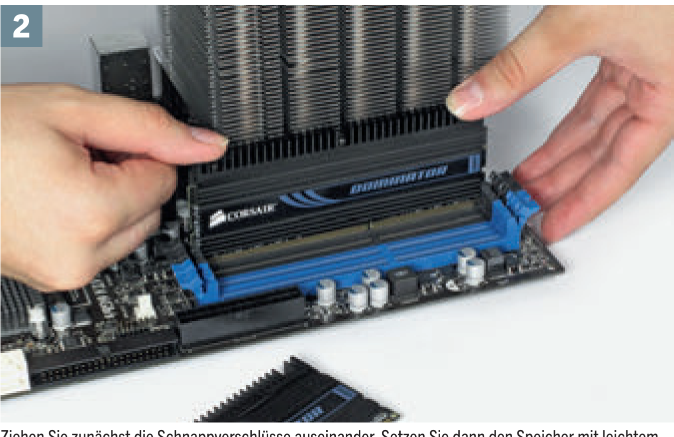
03 Neben dem Prozessor und dessen Kühler sollte auch der Arbeitsspeicher bereits vor dem Einbau des Mainboards aufgesteckt werden. Dies ist zwar nicht zwingend notwendig, Sie ersparen sich aber unter Umständen lästige Fummelei im Gehäuseinneren – sitzt das Mainboard einmal im Gehäuse, sind die entsprechenden Slots deutlich schwerer zu erreichen als vorher. Bei unserem Beispielsystem entschieden wir uns für ein 4-GiByte-DDR3-Kit von Corsair mit einer Taktung von 800 MHz (DDR3-1600) und den Latenzen 7-8-7-20. Da diese Module wie viele andere auch über hohe Kühlkörper verfügen, stießen wir auf ein kleines Problem, das sich aber zum Glück einfach lösen lässt – Details zeigen die folgenden Bilder.

DER RICHTIGE SPEICHER

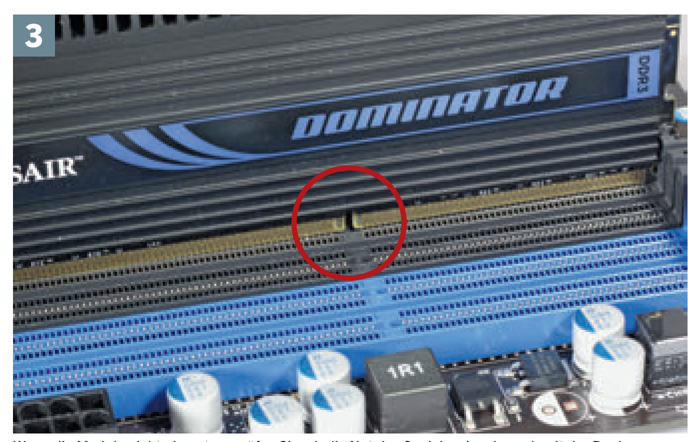
Viele RAM-Hersteller werben mit Unterstützung von DDR3-1800, DDR3-2000 oder sogar mehr. Entsprechende Module lohnen sich aber nur für Übertakter, die parallel zum Prozessortakt den Speichertakt anheben wollen. Die RAM-Performance spielt im Vergleich zu Prozessor oder Grafikkarte aber eine deutlich geringere Rolle. Zudem lassen sich entsprechend hohe Taktraten mit vielen Prozessoren gar ohne Übertaktung gar nicht erst anwählen. So können Sie bei aktuellen AMD-CPUs mit Standardtakt lediglich DDR3-1600 einstellen; der Core i5-750 ist sogar auf den DDR-1333-Modus beschränkt. Zudem bringen mehr als vier GiByte nur einen geringen Vorteil bei Spielen.



Haben Sie Prozessor und Kühler montiert, wird als Nächstes der Arbeitsspeicher in Angriff genommen. In unserem Beispielsystem handelt es sich um zwei 2-GiByte-DDR3-Module von Corsair.



Ziehen Sie zunächst die Schnappverschlüsse auseinander. Setzen Sie dann den Speicher mit leichtem Druck in die Bänke ein.



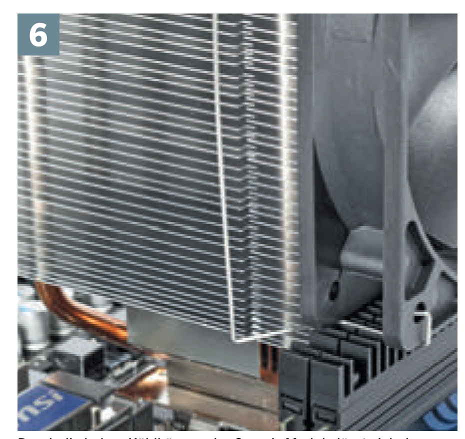
Wenn die Module nicht einrasten, prüfen Sie, ob die Nut des Speicherriegels auch mit der Bank übereinstimmt.



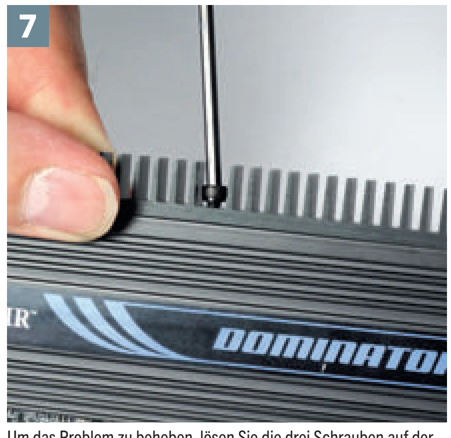
Achten Sie beim Einsetzen der Speicherriegel darauf, dass die seitlichen Verschlüsse komplett einrasten.



Um das RAM im Dual-Channel-Modus zu betreiben, müssen Sie beim verwendeten MSI-Board die beiden schwarzen Bänke belegen.



Durch die hohen Kühlkämme der Corsair-Module lässt sich der Lüfter des CPU-Kühlers nicht mehr montieren.



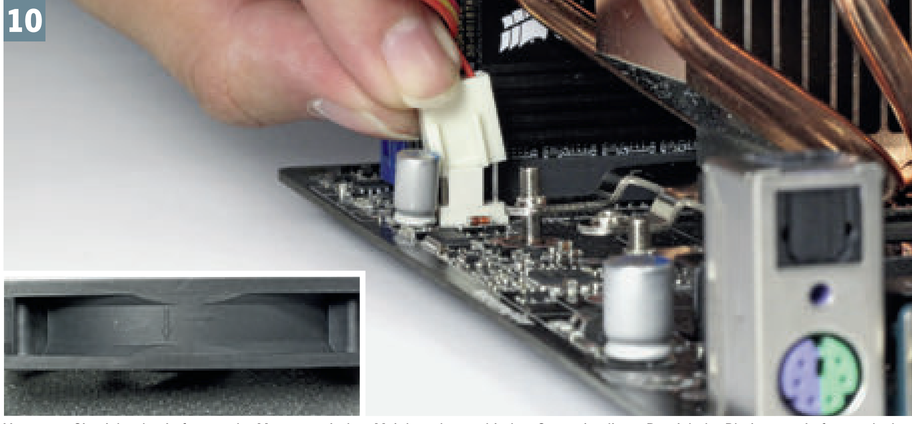
Um das Problem zu beheben, lösen Sie die drei Schrauben auf der Oberseite des Moduls mit einem Inbusschlüssel.



Dadurch lassen sich die Lamellen entfernen. Auf die Kühlung hat dies bei Standardspannung kaum Einfluss.



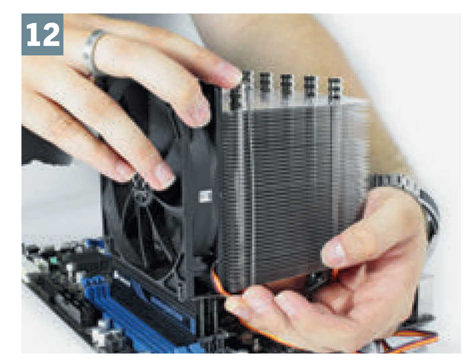
Nun ist zwischen den Speicherriegeln und dem CPU-Kühler genug Platz für den Lüfter vorhanden.



Vergessen Sie nicht, den Lüfter vor der Montage mit dem Mainboard zu verbinden. Später ist dieser Bereich der Platine vom Lüfter verdeckt. Auch die Einbaurichtung des Lüfters ist wichtig: Der Pfeil sollte auf den Kühlkörper zeigen.



Zur Fixierung werden die mitgelieferten Klammern in den Befestigungslöchern des Lüfter eingehakt.



12

Schieben Sie nun mit sanftem Druck die Befestigungsklammer in die dafür vorgesehene Nut am Kühler.



13

Achten Sie darauf, dass die Klammer dabei oben und unten richtig einrastet.



14

Mit dem Einsetzen des Arbeitsspeichers und der Montage des Lüfters am CPU-Kühler sind die Vorarbeiten am Mainboard abgeschlossen. Als Nächstes können Sie sich den Vorbereitungen am Gehäuse widmen.

Gehäuse und Lüftung

01 02 03 **04** 05 06 07 08 09

04 Noch bevor Sie das Mainboard in das Gehäuse einbauen, sollten Sie einige Arbeiten ausführen, um sich später den weiteren Zusammenbau zu erleichtern. Dazu gehören neben dem Anschrauben der Abstandshalter auch je nach Gehäuse weitere Kleinarbeiten, beispielsweise das Herausbrechen der Slotblenden für die Grafikkarte und weitere Steckkarten. Würden Sie Letzteres bei bereits montiertem Board vornehmen, bestünde die Gefahr, die Platine zu beschädigen. Es empfiehlt sich also, erst einmal einen Blick ins Gehäuse zu werfen, um später nicht eventuell das Mainboard wieder ausbauen zu müssen – das kostet unnötig Zeit und Nerven.

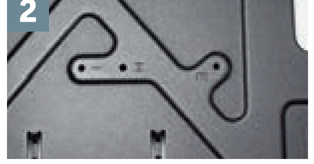
LUFTSTROM EINRICHTEN

Auch den Einbau der Lüfter sollten Sie an dieser Stelle vornehmen und die Ausrichtung des Luftstroms bedenken. Ansonsten kann es je nach Größe und Position des CPU-Kühlers zu Platzproblemen kommen. Grundsätzlich sollte der Luftstrom so eingerichtet werden, dass kalte Luft von der Gehäusefront angesaugt wird, und nachdem Festplatte, Grafikkarte und CPU passiert wurden, nach hinten beziehungsweise oben ausgeblasen wird. Da bei modernen Gehäusen das Netzteil teils unten liegt, müssen Sie sich um dieses keine Gedanken machen, da es selbst von unten Frischluft anzieht und nach hinten abgibt.



1

Auf der Innenseite des verwendeten Gehäuses ist angegeben, wo die Abstandshalter für das Mainboard angebracht werden.





2

In die mit Großbuchstaben bezeichneten Löcher schrauben Sie nun die im Lieferumfang enthaltenen Abstandshalter ein. Verwenden Sie dazu entweder eine kleine Zange oder einen Sechskant-Schlüssel.



3

Um die Laufwerke einzubauen, muss die Gehäusefront entfernt werden. Lösen Sie zunächst die Sicherungen.



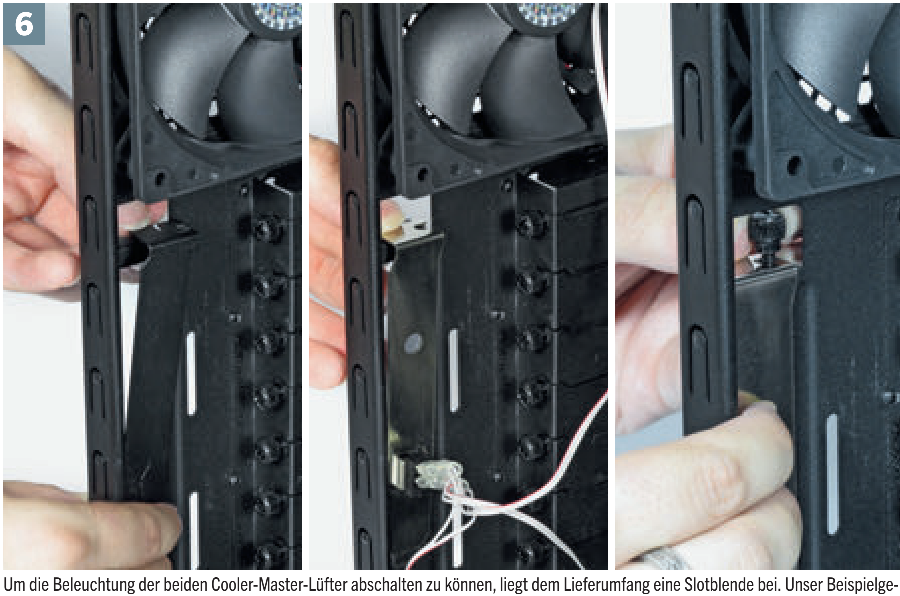
4

Im Anschluss kann die Front einfach nach vorne abgezogen und die 5,25-Zoll-Blende entfernt werden.




5

Unter dem Gehäusedeckel werden zwei zusätzliche Lüfter eingebaut und von unten verschraubt.



Um die Beleuchtung der beiden Cooler-Master-Lüfter abschalten zu können, liegt dem Lieferumfang eine Slotblende bei. Unser Beispielgehäuse verfügt für den Einbau über einen gesonderten Schacht, der keine Kartenplätze blockiert.



Mit dem Slot-Schalter kann die Beleuchtung von bis zu drei Lüftern geschaltet werden.

Laufwerke einbauen

01 02 03 04 **05** 06 07 08 09

05 Nachdem Sie das Gehäuse vorbereitet haben, ist es an der Zeit, mit dem Einbau des optischen Laufwerks und der Festplatte zu beginnen. Unser Beispielgehäuse Coolermaster CM 690 II Advanced erleichtert diesen Arbeitsschritt: Dank der Schnellverschlüsse für 5,25-Zoll-Schächte und der Einbauschienen für Festplatten kann der Schraubendreher getrost in der Schublade bleiben. Ähnliche Haltemechanismen gibt es bei praktisch allen aktuellen Gehäusen. Lediglich bei der Verwendung einer SSD, die standardmäßig im 2,5-Zoll-Format angeboten werden, brauchen Sie Schrauben. Damit wird der notwendige Zeitaufwand auf wenige Minuten reduziert.

ALLGEMEINE TIPPS

Sollte Ihr favorisiertes Gehäuse nicht über eine Befestigungsklemme verfügen, achten Sie bitte darauf, die richtigen Schrauben zur Befestigung zu verwenden.

Festplatte und Laufwerke werden in der Regel von normalen M3-Schauben gehalten. Diese haben ein feineres Gewinde als die gröberen Gehäuseschrauben. Auch sollten Sie bei mechanischen Festplatten eine Entkoppelung zur Geräusch- und Vibrationsminimierung in Betracht ziehen. Beachten Sie allerdings, dass die meisten Entkoppelungslösungen einen 5,25-Zoll-Schacht benötigen. Der Festplattenkäfig ist dazu aber ungeeignet.





Die Blenden der 5,25-Zoll-Schächte sind von innen mit Schnappverschlüssen gesichert.



Sind die Blenden entfernt und die Gehäusefront wieder angebracht, können Sie das optische Laufwerk einsetzen.



Mit dem Schnellverschlusssystem fixieren Sie nun das Laufwerk im Schacht. Verschrauben ist nicht nötig.

SSD IN JEDEM GEHÄUSE

Nicht alle Gehäuse bieten wie das Coolermaster CM 690 II Advanced spezielle Einschübe für Solid State Drives an. Doch mit entsprechendem Zubehör lässt sich eine SSD überall einbauen.





Falls auch Ihr Gehäuse nicht über eine Vorrichtung zum Einbau von 2,5-Zoll-Festplatten verfügt, kann dies einfach über einen Adapter realisiert werden. Dieser besteht je nach Ausführung beispielsweise aus vier Metallwinkeln, die an der SSD angebracht werden. Dadurch wird die 2,5-Zoll-Solid-State-Disk auf den 3,5-Zoll-Formfaktor erweitert und Sie setzen ihn in einen bestehenden Festplattenschacht ein. Da eine SSD vibrationsfrei ist, müssen Sie sich nicht um eine Entkoppelung bemühen. Neben dieser einfachen Lösung werden auch teurere Adapter wie die Icy Dock MB882SP-1S-1 angeboten. In diese können sowohl Notebook-Festplatten als auch SSDs eingesetzt werden. Eine Ausnahme bildet hier nur die Velociraptor von Western Digital. Diese sollten Sie aufgrund ihrer hohen Wärmeentwicklung nicht ohne zusätzliche Kühlung einbauen.



Die Festplatten werden über ein Schienensystem befestigt.



Zunächst muss vom Schlitten der 2,5-Zoll-Adapter vorsichtig entfernt werden.



Im Anschluss setzen Sie die 3,5-Zoll-Festplatte in den Schlitten ein und schieben diesen wieder ins Gehäuse. Auch hier muss nicht geschraubt werden.

Mainboard einbauen

06 Bei der Wahl des Mainboards hilft Ihnen die große Marktübersicht in der aktuellen PC Games Hardware 09/2010. Darin testen die Kollegen 30 AM3-Mainboards. Eine Auswahl an besonders empfehlenswerten Boards für AMD- sowie Intel-CPUs finden Sie zudem im Einkaufsführer im Hardware-Teil dieser Ausgabe.

EINBAUTIPPS

Bevor Sie das Mainboard einsetzen, sollten Sie noch einmal prüfen, ob alle Abstandshalter an der richtigen Stelle sitzen, damit es nicht zu Kurzschlüssen kommt. Halten Sie das Mainboard möglichst an den Ecken oder am Kühler fest und vermeiden Sie es, die Kontakte der Hauptplatine zu berühren. Hier ist es besonders wichtig, sich vorher beispielsweise an der Heizung elektrostatisch zu entladen.

Kippen Sie das Board leicht in Richtung der Anschlussblende und passen Sie es darin ein. Senken Sie erst danach die Platine an allen Seiten nach unten und drücken Sie es leicht in Richtung Anschlussblende. Danach schrauben Sie die Hauptplatine an den vorgesehenen Stellen an. Falls sich die Schrauben nicht ohne Gewalt festdrehen lassen, haben Sie die falsche Schraubenart erwischt. Beginnen Sie mit der Verkabelung des Gehäuses und der Laufwerke. Mit Strom versorgen Sie das Mainboard im nächsten Schritt.



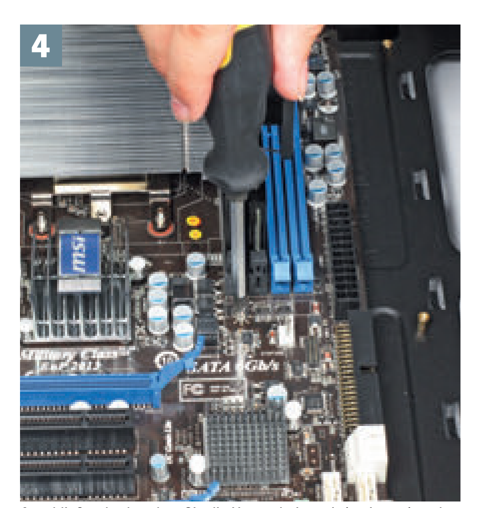
Setzen Sie als Erstes die Anschlussblende aus dem Zubehör des Mainboards ins Gehäuse ein.



Nun heben Sie vorsichtig die Hauptplatine ins Gehäuse und drücken das Mainboard sanft nach hinten.



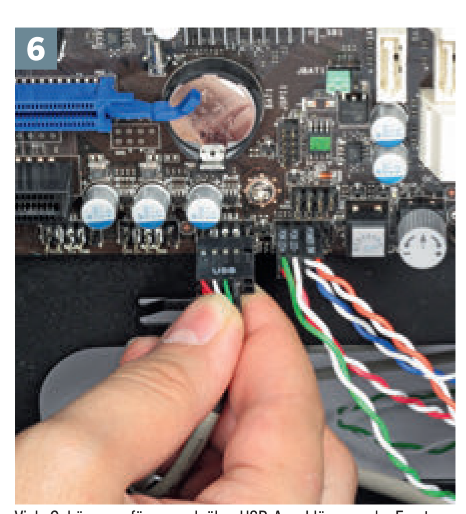
Achten Sie darauf, dass die Bohrlöcher des Mainboards mit den Abstandshaltern übereinstimmen.



Anschließend schrauben Sie die Hauptplatine mit (meistens) sechs Schrauben an.



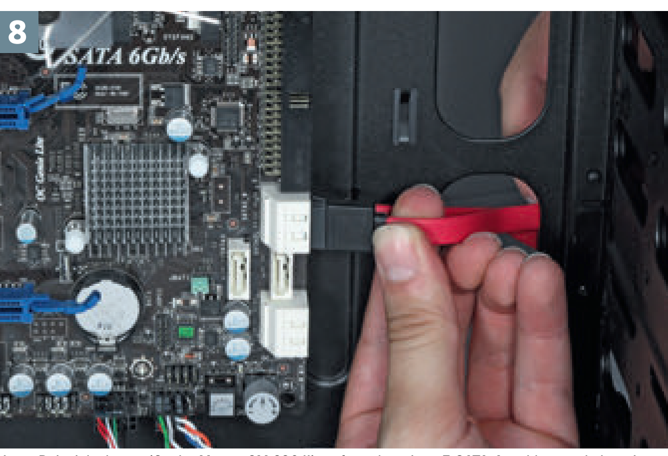
Sobald das Mainboard im Gehäuse sitzt, verkabeln Sie es mit den LEDs und Tastern des Towers.



Viele Gehäuse verfügen auch über USB-Anschlüsse an der Front; verbinden Sie diese mit dem Mainboard.



Den Mikrofon- und den Kopfhörer-Anschluss in der Front müssen Sie ebenfalls mit der Hauptplatine verbinden. Achten Sie auf den Aufdruck „Audio“ am Stecker.



Unser Beispielgehäuse (Cooler Master CM 690 II) verfügt über einen E-SATA-Anschluss und über eine SATA-Dockingstation, beides müssen Sie mit dem Mainboard verbinden.



Die Dockingstation für SATA-Festplatten muss zusätzlich per Molexstecker mit Strom versorgt werden, dies erledigen Sie mit dem Einbau des Netzteils.



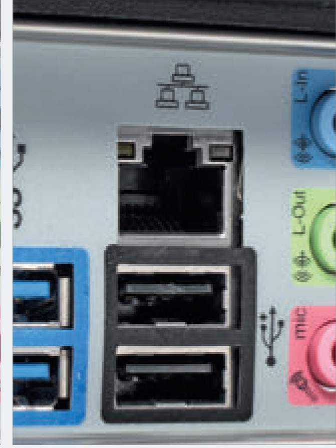
Den oder die Gehäuselüfter schließen Sie ebenfalls an das Mainboard an. Achten Sie darauf, dass nicht alle Lüfteranschlüsse vom BIOS geregelt werden können.

KLEINER EINBAUFEHLER, GROSSES PROBLEM

Die Justierhalterung der Mainboard-Blende kann bei falschem Einbau Anschlüsse unbrauchbar machen.

Beim Einbau des Mainboards müssen Sie nicht nur darauf achten, dass die Abstandshalter an der richtigen Stelle sind und somit keine Kurzschlüsse entstehen, sondern auch, dass die Halterungen der Mainboard-Anschlussblende richtig einrasten. Im linken Bild ist die Metallfeder nach vorn gerutscht und würde den Anschluss eines Netzwerkkabels nicht zulassen. Das rechte Bild zeigt, wie es richtig aussehen muss. Die Metallfeder befindet sich nicht sichtbar über dem Netzwerkanschluss. Achten Sie also beim Einbau das Mainboards darauf, dass die Federn der Anschlussblende richtig einrasten und nichts blockieren.





Im linken Bild sehen Sie, dass die Metallfeder den Netzwerkanschluss blockiert. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollte es wie im rechten Bild aussehen.



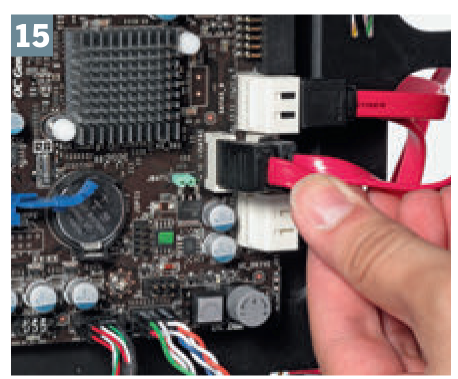
Die internen Laufwerke werden natürlich auch angeschlossen. An die Festplatte wird ein SATA-Kabel, welches meist im Lieferumfang des Mainboards ist, angeklemmt.



Einige Gehäuse bieten die Möglichkeit, Leitungen wie das SATA-Kabel hinter dem Mainboard-Schlitten zu verlegen, dies sorgt für Ordnung im System.


Stecken Sie das SATA-Kabel an den entsprechenden Anschluss des Mainboards (beispielsweise „SATA 1“).


Mit einer zweiten SATA-Leitung verbinden Sie das optische Laufwerk (DVD- oder Blu-ray-Brenner) ...


... mit dem passenden Anschluss (zum Beispiel „SATA 2“) auf dem Mainboard.

Netzteil einbauen

01 02 03 04 05 06 07 08 09

07 Für unser Beispielsystem auf AM3-Basis reicht das 450-Watt-Netzteil aus. Allerdings fehlt dem Corsair VX450W ein Kabelmanagementsystem – alle Leitungen sind fest angebracht. Da das Gehäuse aber genug Stauraum bietet, lassen sich überflüssige Kabel problemlos verstecken. Zudem bietet das Corsair VX450W nur einen 6-Pin-PCI-E-Anschluss. Für die von uns gewählte Radeon HD 5770 reicht das aus, doch viele andere Grafikkarten verlangen zwei PCI-E-Anschlüsse oder gar einen 8-Pin-PCI-E-Stecker.

EINBAUTIPPS

Wird das Netzteil oben im Gehäuse angebracht, sollte die Lüfteröffnung nach unten zeigen und so den Rechner mitkühlen. Passt das Netzteil nur unten ins Gehäuse, können Sie entscheiden: Soll der Lüfter nach oben oder nach unten zeigen? Ein passives (kein Lüfter) oder semipassives Netzteil (Lüfter fängt nur bei hoher Temperatur an zu arbeiten) sollte mit dem Lüftungsauslass nach oben zeigen, da durch den Kamineffekt die warme Luft nach oben steigt. Das funktioniert gut, solange das Gehäuse gut belüftet ist. Verfügt die Gehäuseöffnung im Boden über mindestens zwei Zentimeter Abstand zum Fußboden und ist ein Staubfilter eingebaut, können Sie ein Netzteil mit aktiver Lüftung auch mit der Öffnung nach unten einbauen.



Bei unserem Beispielgehäuse wird das Netzteil unten eingebaut. Der Lüfter zeigt zum Fußboden und wird durch einen Filter vor Staub geschützt.


Mit vier Schrauben wird das Netzteil im Gehäuse fixiert. Einige Gehäuse bieten inzwischen auch Klammern, welche die Schrauben überflüssig machen.

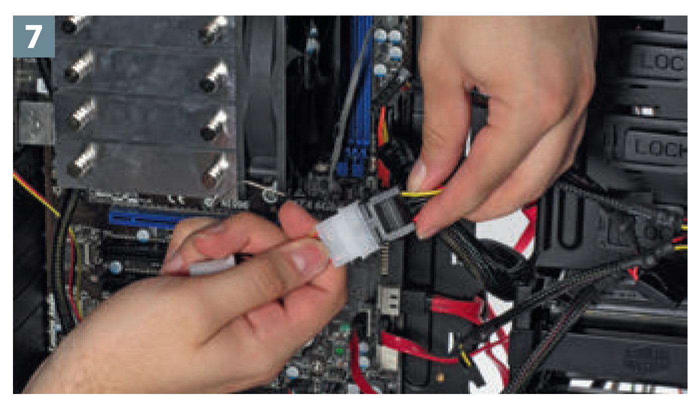

Bei vielen Gehäusen können Sie auch die Stromkabel hinter dem Mainboard-Schlitten verlegen.

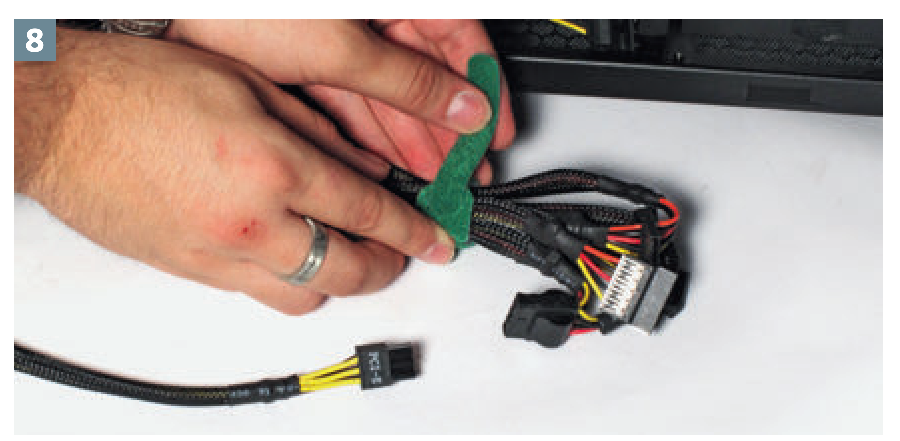

Für SATA-Laufwerke nutzen Sie den dafür vorgesehenen Stromanschluss des Netzteils.



Als Nächstes sollten Sie das Mainboard mit Strom versorgen: Schließen Sie dazu den 24-Pin-ATX-Stecker an und vergessen Sie nicht, den 8-Pin-CPU-Anschluss aufzustecken, welcher meist schlecht erreichbar ist.


Viele Gehäuselüfter können Sie auch an das Netzteil anschließen, die Kabel sollten Sie wenn möglich auch hinter dem Mainboard-Schlitten verstecken.


Die Gehäuselüfter verbinden Sie direkt oder per Adapter (siehe auch Extrakasten) mit einem Molexstecker des Netzteils.


Im Netzteil- oder dem Mainboard-Zubehör finden Sie oft Kabelbinder, damit lassen sich überschüssige Kabel bündeln und in einem freien Laufwerksschacht verstauen.

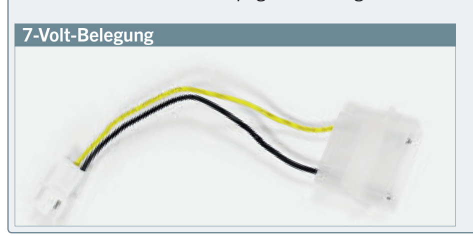

Sorgen Sie für Ordnung im System und nutzen Sie die Befestigungsvorrichtungen, um Kabel zusammenzufassen und zu sichern.

PER ADAPTER LÜFTERDREHZAHL UND DAMIT DIE LAUTSTÄRKE DROSSELN

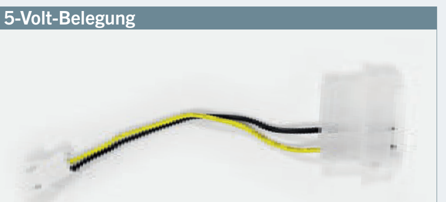
Mit etwas Bastelarbeit können Sie selbst die Lüfterspannung von 12 auf 7 oder 5 Volt senken.

Da meist mehrere Gehäuselüfter in einem Rechner aktiv sind, sorgen diese für einen ordentlichen Geräuschpegel. Doch eigentlich müssen die Quirle oft gar nicht mit voller Umdrehungszahl laufen, um das System zu kühlen. Bauen Sie sich doch einfach einen Adapter von 12 auf 7 oder gar 5 Volt. Dazu müssen Sie die Pins des Molex-Anschlusses wie in den Bildern gezeigt verändern. Beachten Sie bitte, dass Sie nur Lüfter an den Adapter anschließen und dass viele Quirle mit 5 Volt Betriebsspannung nicht funktionieren – gegebenfalls einfach ausprobieren.

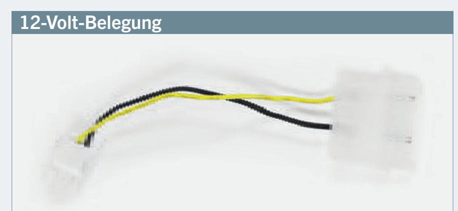
7-Volt-Belegung



5-Volt-Belegung



12-Volt-Belegung



Grafikkarte einbauen

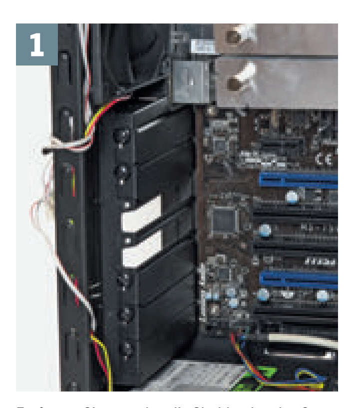
01 02 03 04 05 06 07 **08** 09

08 Welche Grafikkarte Sie für Ihren neuen Rechner kaufen, machen Sie von Ihren Bedürfnissen und natürlich von Ihrem Budget abhängig. Wir haben uns bei dem Beispielsystem für eine Radeon HD 5770 entschieden, die ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis bietet und deshalb gut zur übrigen PC-Konfiguration passt. Bis zu 30 Prozent mehr Grafikleistung bekommen Sie mit der neuen Geforce-GTX-460-Generation mit 1.024 MiByte Grafikspeicher, diese Karten benötigen allerdings zwei PCI-E-Stecker und kosten mindestens 30 Euro mehr.

EINBAUTIPPS

Der Großteil der aktuellen Grafikkarten benötigt durch ausladende Kühlsysteme die Breite von zwei Steckplätzen. Sie müssen also zwei Slotblenden im Gehäuse entfernen. Das Einsetzen der Grafikkarte ist meist unproblematisch. Achten Sie darauf, dass keine Kabel eingeklemmt werden und die Karte fest im PCI-Express-Slot steckt. Die Sicherung des Steckplatzes sollte einrasten und die Karte vorm Herausrutschen schützen.

Anschließend arretieren Sie den 3D-Beschleuniger mit ein bis zwei Schrauben am Gehäuse. Leicht vergessen wird, die Grafikkarte per PCI-E-Stecker zusätzlich an das Netzteil zu klemmen. Dazu kommen entweder ein bis zwei 6-Pin-PCI-E-Anschlüsse zum Einsatz oder zusätzlich zum 6- ein 8-Pin-PCI-E-Stecker. Über welche Anschlüsse Ihr Netzteil verfügt, erfahren Sie im Handbuch.


Entfernen Sie zunächst die Slotblenden des Gehäuses und schaffen Sie Platz für die Grafikkarte.

2

Berühren Sie die Grafikkarte möglichst nicht an der Platine und setzen Sie sie vorsichtig ein.

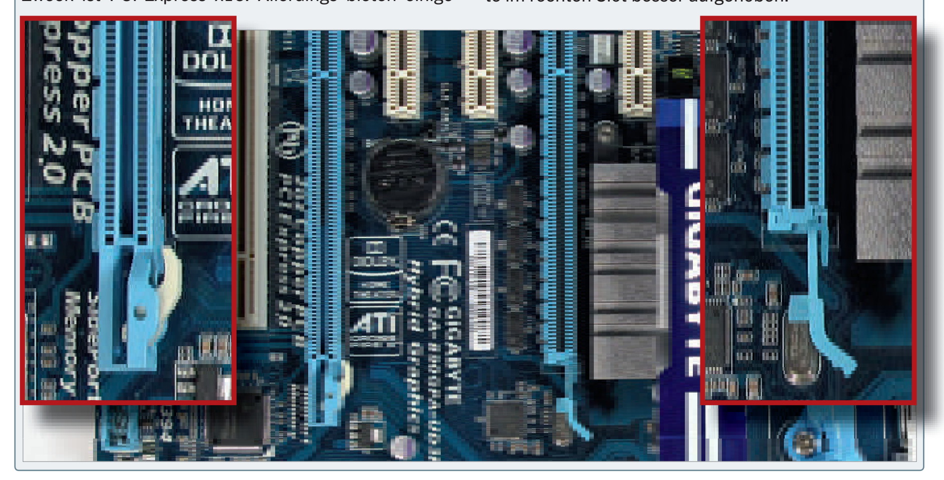


Achten Sie darauf, dass die Grafikkarte fest im Steckplatz sitzt und die Sicherung einrastet.

DER RICHTIGE STECKPLATZ FÜR DIE GRAFIKKARTE

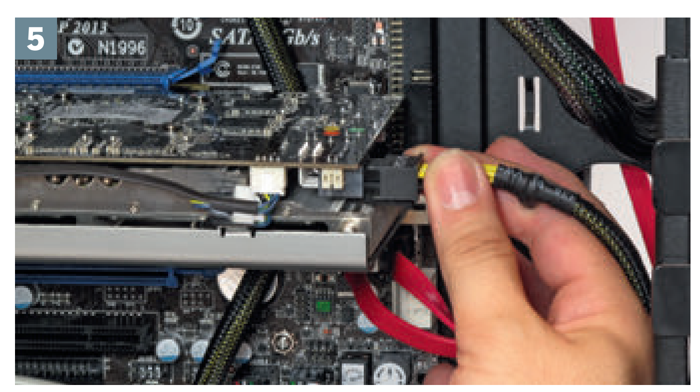
Bei einigen Mainboards sind die PCI-Express-Steckplätze nicht alle gleich – in so manchen PCI-E-X16- versteckt sich nur ein -X8-Slot.

Damit Sie das volle Potenzial Ihrer Grafikkarte auch ausnutzen können, sollte der 3D-Beschleuniger mit maximaler Bandbreite an das Mainboard angeschlossen sein. Der aktuell schnellste Standard für diesen Zweck ist PCI-Express x16. Allerdings bieten einige Hauptplatinen nur einen x16-Steckplatz und der zweite Slot nur x8-Geschwindigkeit. Sie können recht einfach erkennen, welche der vorhandenen Steckplätze für maximale Leistung ausgelegt sind: Im gesamten Slot müssen Kontakte angebracht sein – wie rechts im Bild. Der Steckplatz links im Bild ist nicht voll mit elektrischen Kontakten belegt und bietet daher nur x8-Geschwindigkeit. In diesem Fall wäre die Grafikkarte im rechten Slot besser aufgehoben.





Mit ein bis zwei Schrauben befestigen Sie die Grafikkarte am Gehäuse des Rechners.



Die meisten Grafikkarten benötigen einen oder gar zwei zusätzliche(n) PCI-E-Stromanstecker.

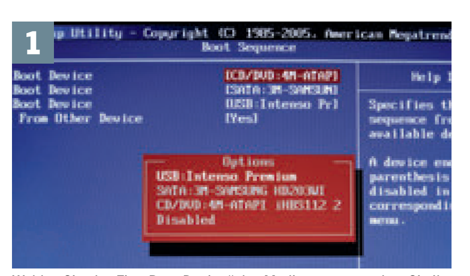
BIOS-Einstellungen

01 02 03 04 05 06 07 08 **09**

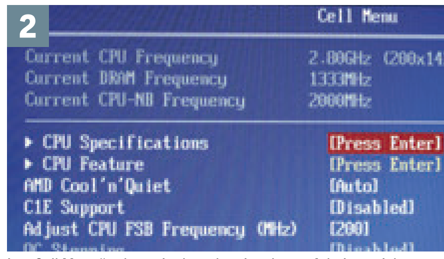
09 Wenn Sie Ihren Rechner zum ersten Mal starten, rufen Sie zuerst das BIOS auf. Das „Basic Input Output System" bietet Ihnen alle grundsätzlichen Einstellmöglichkeiten für Ihr System an. Hier können Sie beispielsweise den Multiplikator der CPU setzen oder die Bootreihenfolge ändern. Zudem wird unter „Hardware Monitor" die Prozessortemperatur angezeigt – so können Sie prüfen, ob der CPU-Kühler korrekt sitzt. Wenn Sie planen, Ihr Betriebssystem von einem USB-Stick zu installieren, müssen Sie die Reihenfolge entsprechend anpassen. Nachdem die Installation abgeschlossen ist, sollte die Systemfestplatte als erstes Boot-Laufwerk gesetzt werden.

RAM NICHT VERGESSEN

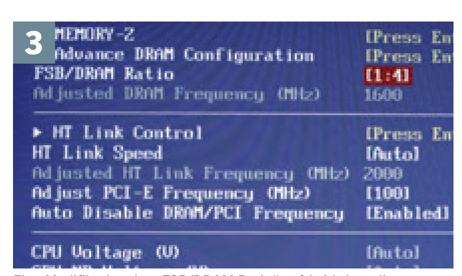
Bei neueren Systemen mit schnellem DDR3-Speicher kommt es häufig vor, dass dieser von Werkseinstellungen her untertaktet wird. So wird zum Beispiel Arbeitsspeicher mit angegebenen 800 MHz (DDR3-1600) lediglich mit einem Takt von 667 MHz (DDR3-1333) betrieben. Dies liegt daran, dass die hohen Taktfrequenzen außerhalb der SPD-Spezifikation liegen und dementsprechend nur ein Fall-back-Wert mit DDR3-1333 ausgelesen wird. Da das Speichermodul aber mehr leisten kann, sollten Sie stets die vom Hersteller angegebenen Taktfrequenzen und Latenzen im BIOS einstellen, um keine Performance zu verschenken.



Wählen Sie als „First Boot Device" das Medium aus, von dem Sie Ihr Betriebssystem installieren möchten.

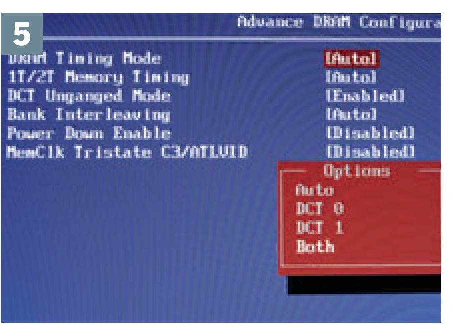


Im „Cell Menu" sehen wir, dass der eingebaute Arbeitsspeicher lediglich mit DDR3-1333 getaktet ist.

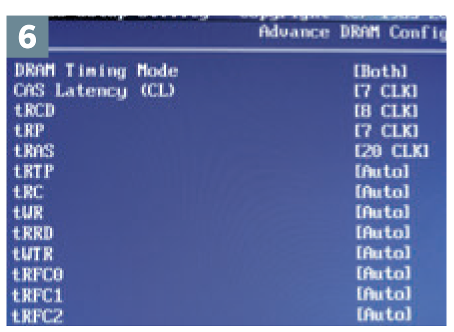


Eine Modifikation der „FSB/DRAM Ratio" auf 1:4 bringt die gewünschte Taktfrequenz von 1.600 MHz.

Hinter dem Menüpunkt „Advance DRAM Configuration“ verbergen sich die Einstellungen der Speicherlatenzen.

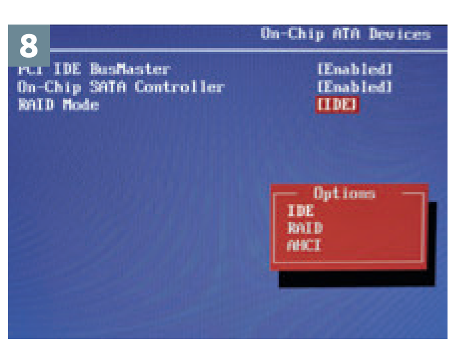


Zunächst muss der „Timing Mode“ auf „Both“ umgestellt werden, um Dual-Channel zu konfigurieren.



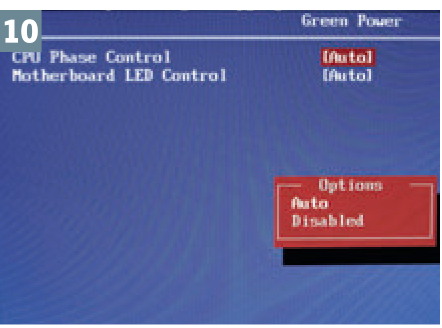
Nun können Sie hier die dem Speichermodul zugeordneten Latenzen 7-8-7-20 einstellen.

Im Menü „Power Management Setup“ sollten Sie den gewünschten ACPI-Modus einstellen – wir empfehlen S3.



Falls Sie NCQ für Ihre SATA-Festplatte aktivieren möchten, müssen Sie den „RAID Mode“ in „AHCI“ ändern.

Ist Cool'n'quiet aktiviert, verbrauchen Rechner mit AMD-Prozessor in Ruhephasen weniger Strom.



Um weitere Energie zu sparen, können Sie auf MSI-Boards die Option „CPU Phase Control“ aktivieren.

ENERGIE SPAREN

Wird der Rechner nicht verwendet, kann mit einigen wenigen Einstellungen der Stromverbrauch reduziert werden. Wir zeigen Ihnen die gängigsten Techniken.

Auf AMD-Systemen lässt sich der Hauptprozessor durch das Feature Cool'n'quiet in Ruhephasen heruntertakten. Diese Funktion muss im BIOS aktiviert werden und benötigt ein ACPI-kompatibles Betriebssystem. Alle Windows-Versionen ab 98SE sind grundsätzlich dazu in der Lage, benötigen aber unter Umständen einen Prozessortreiber von AMD.

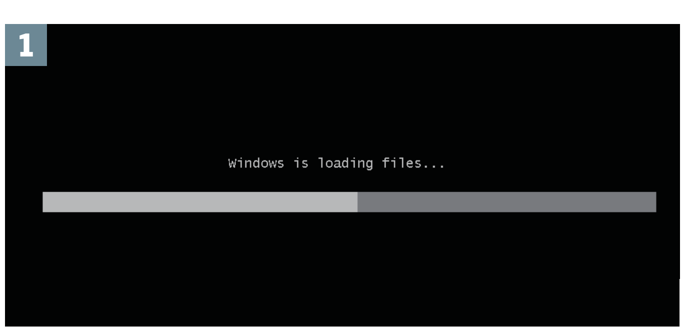
Ist Cool'n'quiet aktiv, werden schrittweise Spannung und Prozessortakt reduziert. Dadurch können Sie je nach CPU-Modell dessen Energiebedarf um bis zu 75 Prozent verringern. Intel bietet bei seinen Prozessoren eine ähnliche Technik an, um den Stromverbrauch zu senken. Die EIST („Enhanced Intel Speedstep Technology“) oder kurz Speedstep genannte Funktion muss ebenfalls im BIOS aktiviert werden. Wie bei AMD wird der Energieverbrauch durch eine Reduzierung des Prozessortaktes und der Spannung realisiert. Bei Core-i5- und i7-Systemen können mit der Technik Turbo-Boost auch einzelne Kerne dynamisch getaktet werden.

Windows 7 installieren

Zum guten Schluss fehlt Ihrem neuen Rechner nur noch ein Betriebssystem. Wir empfehlen Windows 7, da das Betriebssystem DX11 unterstützt und damit für aktuelle Spiele gerüstet ist. Um das OS auf den Rechner zu bringen, entschieden wir uns für die Installation vom USB-Stick, da diese deutlich schneller abläuft als von DVD.

Um einen Win-7-Installationsstick zu erzeugen, benötigen Sie nur drei Dinge: Einen USB-Stick mit einer Kapazität von mindestens 4 GiByte, das kostenlose „Windows 7 USB/DVD Download Tool“ von Microsoft und ein ISO-Abbild Ihrer Windows-7-CD. Letzteres kann einfach mit dem ebenfalls kostenlosen Programm Imgburn oder anderer Brennsoftware erzeugt werden. Im „Windows 7 USB/DVD Download Tool“ selbst müssen Sie nur noch die gewünschte ISO-Datei sowie den USB-Stick als Ziel auswählen.

Das Tool beginnt dann damit, den Stick zu formatieren, bootfähig zu machen und anschließend die Setup-Dateien aufzuspielen. Beachten Sie, dass dabei alle bereits vorhandenen Daten vom USB-Stick gelöscht werden. Sind diese Arbeitsschritte abgeschlossen, kann nach einem Neustart Windows 7 vom USB-Stick installiert werden. Natürlich nur, wenn Sie diesen zuvor auch als Boot-Medium im BIOS eingestellt haben.

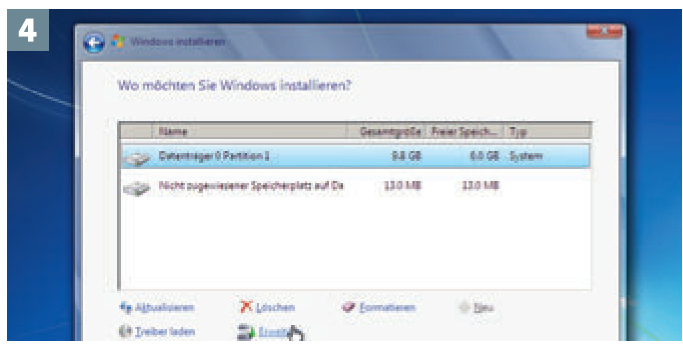


Wenn ein bootfähiger USB-Stick oder eine Windows-7-CD im Laufwerk vorhanden ist, beginnt bei einem Neustart die Windows-7-Installation automatisch.



Nach einer kurzen Ladephase müssen Sie zunächst die gewünschte Installationssprache, das Tastaturlayout und das Datumsformat prüfen.


Nun steht Ihnen offen, ob Sie, falls vorhanden, ein bereits bestehendes Betriebssystem auf Windows 7 updaten oder eine Neuinstallation durchführen.


Windows selbst benötigt nur etwa 8 GiByte Festplattenplatz, da aber weitere Programme und Dateien hinzukommen werden, sollten Sie mindestens 30 GiByte zuweisen.

Systemcheck

Damit Sie wissen, was Sie von Ihrem neuen System erwarten können, haben wir den Rechner durch unseren Testparcours geschickt. Der PC musste dabei Cinebench R10, 3D Mark Vantage und **Anno 1404** über sich ergehen lassen. Im Ergebnis erhielten wir Werte, die dem System eine gute Spieletauglichkeit bescheinigten. So lieferte der Testlauf mit 3D Mark Vantage im Performance-Setting 10.808 Punkte. Die angezeigten Spielszenen fielen nie unter 23 Bilder pro Sekunde ab. **Anno 1404** testeten wir bei einer Auflösung von 1.920 x 1.200 mit maximalen Details, achtfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Filterung. Mit diesen hohen Settings sieht das Aufbaustrategiespiel fantastisch aus und wir erreichten minimal 30 Bilder pro Sekunde; der Durchschnitt lag bei 36 Fps. Wenn Sie diesen Testlauf zum Vergleich auf Ihrem System nachstellen möchten, finden Sie eine ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitung auf unserer Homepage. Der Bonuscode 2783 führt Sie direkt auf die entsprechende Unterseite.

Auch Lautstärke und Leistungsaufnahme unterzogen wir einem Test. Um den Rechner richtig ins Schwitzen zu bringen, belasteten wir ihn mit Furmark und Prime 95. Nach einer halben Stunde Tortur lief das System mit 2,2 Sone. Die Grafikkarte erreichte dabei eine Temperatur von 82 Grad Celsius, die CPU heizte sich auf knappe 50 Grad auf. Im Leerlaufbetrieb konnten wir den Prozessor stabil auf 27 Grad halten. Auch die GPU war mit 52 Grad Celsius recht kühl. Unter Last benötigte das System 320 Watt. Wird der Rechner dagegen nur wenig verwendet, schwankt der Verbrauch zwischen 110 und 150 Watt.

BENCHMARK-WERTE DER BEISPIELSYSTEME

Rechner	Anno 1404 Durchschnitts-Fps	3D Mark Vantage Performance	Cinebench R10 xCPU
Beispielsystem AM3 (Phenom II X6 1055T, MSI R5770 Hawk (1.024 MiB))	37 Bilder pro Sekunde	11.233 Punkte	16.518 Punkte
Beispielsystem Sockel 1156 Core i5-750, Geforce GTX 460 (768 MiB)	38 Bilder pro Sekunde	13.980 Punkte*	13.750 Punkte
Beispielsystem Sockel 1366 Core i7-980X, Geforce GTX 480 (1.536 MiB)	51 Bilder pro Sekunde	20.288 Punkte*	26.650 Punkte

Settings für Anno 1404: DX 10, 1.920 x 1.200, alles Max, 8x AF, 8x AA * Vorteil durch Nvidia Physx

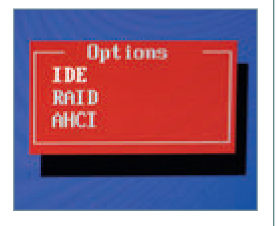
Fehler und deren Lösung

ALLE KABEL SIND ANGESCHLOSSEN, ABER DER RECHNER WILL EINFACH NICHT STARTEN?

Auch wenn es banal klingt – schauen Sie, ob das Netzteil eingeschaltet ist und auch wirklich alle Kabel angesteckt sind. Oft hilft ein CMOS-Reset, entnehmen Sie dafür einige Minuten die BIOS-Batterie. Laufen alle Lüfter an und die LEDs leuchten, Sie erhalten aber kein Bild, kommen mehrere Ursachen in Frage: In den meisten Fällen ist die CPU, das RAM oder die Grafikkarte defekt. Wechseln Sie falls möglich die Komponenten, um das Problem zu beseitigen. Auch eine ärgerliche Inkompatibilität tritt gelegentlich auf – das RAM ist hier ein häufiges Problem. So kommt eine unserer i7-860-CPUs partout nicht mit G.Skill-RAM zurecht und manche 1156-Boards starten nur, wenn die äußeren RAM-Bänke bestückt sind. Seltener sind grafikkartenbedingte Ausfälle, so booten unsere MSI-P55-GD65-Platinen nicht mit Gigabytes Geforce GTX 460. Sollten Sie für den ersten Rechnerstart Treiber und Co. auf einen USB-Stick kopiert und diesen bereits angesteckt haben, ziehen Sie ihn wieder ab. Manche Boards setzen den Stick sofort als First-Boot-Device und starten nicht.

BETRIEBSSYSTEM STARTET NACH ÄNDERUNGEN IM BIOS NICHT MEHR?

Falls Sie den „SATA-Mode“ auf „AHCI“ geändert haben, um NCQ zu aktivieren, kann unter Umständen das Betriebssystem nicht mehr starten. Ändern Sie die BIOS-Einstellung wieder auf „IDE“ und Windows sollte wie gewohnt hochfahren.



WIESO PIEPST DER RECHNER UNENTWEGT, WENN ER HOCHGEFAHREN WIRD?

Wie so häufig kann dies diverse Ursachen haben. Handelt es sich um einen durchgehenden Ton, haben Sie vermutlich vergessen, Ihre Grafikkarte mit dem Netzteil zu verbinden. Aktuelle Grafikkarten benötigen einen bis zwei PCI-Express-Stromstecker zur Energieversorgung. Überprüfen Sie, ob alle Stecker angeschlossen und bei modularen Netzteilen auch mit selbigen verbunden sind. Wird das Problem dadurch nicht gelöst, liegt meist ein Hardwaredefekt vor.

WARUM ZEIGEN DIE GEHÄUSE-LEDS NICHTS AN?

Dieses Problem kann zwei unterschiedliche Ursachen haben: Entweder haben Sie vergessen, die LEDs am Mainboard anzuschließen, oder sie wurden verkehrt herum aufgesteckt. Anders als bei Schaltern (Power oder Reset) ist bei einer LED die Stromrichtung wichtig. Drehen Sie den Stecker für die LED um und das Problem sollte gelöst sein. Prüfen Sie auf jeden Falls die Angaben im Mainboard-Handbuch – manchmal ist hier der Plus-Stecker angegeben.

LÜFTER DREHEN, ABER DER BILDSCHIRM BLEIBT SCHWARZ

Eventuell liegt es daran, dass Sie das Board nicht vollständig verkabelt haben. In der Nähe des CPU-Sockels, häufig vom Kühler verdeckt, finden Sie eine 4- beziehungsweise 8-Pin-Buchse. Ist dieser Anschluss nicht mit dem Netzteil verbunden, wird der Prozessor nicht mit genügend Strom versorgt. Wenn Ihr Mainboard über eine 4-Pin-Buchse verfügt, lässt sich der 8-Pin-Anschluss des Netzteils oft auseinanderziehen.

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

ULTIMA-SPECIAL

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

DUNGEON SIEGE

The Ultima 6 Project



Von: Andreas Bertits

Mit The Ultima 6 Project erlebt einer der größten Klassiker der Rollenspiel-Geschichte eine Wiedergeburt.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 80 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

BESIEGT | Der Avatar steht über einem der vermeintlich bösen Gargoyles, der vor ihm im Staub liegt.

Artwork von Alex Gonzales

Lange Zeit hat der Avatar, Held von bisher fünf epischen Einsätzen im Fantasy-Land Britannia, nichts mehr von seinen Freunden gehört. Nach seinem letzten Abenteuer auf die Erde heimgekehrt, fristet er ein langweiliges Dasein. Doch dies ändert sich, als ein mysteriöses, rotes Dimensionsportal erscheint. Auf der anderen Seite erwarten den Helden jedoch nicht die ersehnten Weggefährten, sondern finstere Dämonen, die ihn opfern wollen. Eine schnelle Rettungsaktion durch Lord British, den Herrscher von Britannia, lässt den Avatar seinem frühzeitigen Ende entrinnen. Der Recke erfährt, dass seit seinem letzten Abenteuer überall im Land diese dämonenartigen Wesen aufgetaucht sind, die sich selbst Gargoyles nennen und die Schreine der acht Tugenden – der Lebensregeln im Reich – belagern. Klar, dass sich der Avatar gleich gemeinsam mit seinen Freunden aufmacht, die Invasion zu stoppen. Doch während seiner Mission



AUGEN AUF! | Im Dungeon Deceit wird die Abenteuergruppe von einem gigantischen Gazer überrascht.



HEISS | Während der Reise über die Oberwelt begegnen dem Avatar viele Monster, hier eine Feuer spuckende Hydra.


FINSTER | Der furchteinflößende Eingang zum Dungeon Deceit verheißt nichts Gutes.


ÜBERFALL | An einem der acht Schreine kommt es zu einem Gefecht mit den Gargoyles.

findet der Held schnell heraus, dass nicht alles so ist, wie es scheint.

So weit die Geschichte des 1990 erschienenen **Ultima 6: The False Prophet**. Auch die Neuauflage in Form der **Dungeon Siege**-Mod **The Ultima 6 Project** weicht nicht von dieser Haupthandlung ab. Das Team Archon erschuf ein gigantisches Spiel, das sogar noch umfangreicher ist als das Original. An einigen Stellen genehmigte sich das Team künstlerische Freiheiten, um die technischen Einschränkungen der **Dungeon Siege**-Engine zu umgehen oder etwas mehr Spannung ins Spiel zu bringen. Direkt zu Beginn etwa entdecken Sie den aus dem Original bekannten Dungeon unterhalb von Lord Britishs Schloss. Während hier im Hauptspiel nur einige Monster zu besiegen waren, um an bessere Waffen zu kommen, bettete Team Archon das Verlies in eine kleine Geschichte rund um den durch einen finsteren Untoten überrannten Kerker der Burg ein. Auch das Volk der Gargoyles wird in der Mod mit einer tiefer gehenden Hintergrundgeschichte bedacht.

Sowohl nostalgische Fans als auch diejenigen, die **Ultima 6: The False Prophet** nicht kennen, erfahren mit **The Ultima 6 Project** eine Zeitreise: zurück zu den Rollenspielen, die einem wesentlich mehr abverlangten als moderne Genre-Vertreter. So werden viele jüngere Spieler mit Sicherheit am happigen Schwierigkeitsgrad zu knabbern haben. Auch das Zaubersystem, bei dem erst Reagenzien gesammelt werden müssen, unterscheidet sich drastisch vom simplen Klicken auf das entsprechende Zauberspruch-Icon. Keine Frage: **The Ultima 6 Project** stellt eine Herausforderung dar und kann bei demjenigen, der nicht auf Komfortfunktionen moderner Rollenspiele verzichten will, zu Frust führen. Auf der anderen Seite entführt die Mod in eine dermaßen lebendige Welt, wie sie heutige Spiele nur selten bieten. Fast jeder Nichtspieler-Charakter, auf den Sie in der großen Welt treffen, hat eine Persönlichkeit, seine eigenen Nöte sowie eine individuelle Hintergrundgeschichte und es macht einfach Spaß, sich mit den Personen zu unterhalten. Durch diese lebendig wirkenden Charaktere erschafft die Mod eine Atmosphäre, die Sie in das Geschehen saugt.

Alle, die Dungeon Siege als Action-Rollenspiel ähnlich Blizzards **Diablo** kennen und sich schon auf wilde Metzelorgien freuen, müssen umdenken. Zwar finden die Kämpfe in pausierbarer Echtzeit statt, jedoch kommen Sie ohne Taktik nicht weit. Die Leertaste zum Pausieren wird daher Ihr bester Freund in den oft sehr harten Auseinandersetzungen gegen Feinde, welche die Modder neu erschaffen haben, um sie dem **Ultima**-Universum anzupassen. Da Sie in einer Gruppe von bis zu sechs Helden kämpfen, sollten Sie auch darauf achten, die einzelnen Charaktere strategisch einzusetzen. Sprich: Frontkämpfer werden von Bogenschützen gedeckt, während Zauberer heilen oder Offensivsprüche sprechen. Alle Helden nur in einer Klasse, etwa Kämpfer oder Zauberer, auszubilden, wird Sie nicht weit bringen. Die Kombination macht den Unterschied zwischen Leben und Tod aus.

Die riesige Welt von Britannia mit den vielen Wäldern, Höhlen und Städten zu bereisen, kann ganz schön lange dauern. Leider musste das aus dem Original bekannte Reiten zu Pferd gestrichen werden, weshalb Sie die meiste Zeit zu Fuß unterwegs sind. Um jedoch auch die Inseln zu erreichen, dürfen Sie sich der Schifffahrt bedienen. Auf dem Meer kann es sogar sein, dass Seeungeheuer über Sie herfallen, was in spannenden Kämpfen endet. Mit dem Moonstone, einem magischen Stein, den Sie von Lord British erhalten, teleportieren Sie sich auch zu bestimmten Orten, die Sie zuvor jedoch entdeckt haben müssen. Generell gehört das Erkunden der Welt zu den schönen Aspekten von **The Ultima 6 Project**. Das Team hat sich besonders viel Mühe gegeben, die Welt Britannia zwar so originalgetreu wie möglich umzusetzen, jedoch gibt es aufgrund der technischen Möglichkeiten der **Dungeon Siege**-Engine nun wesentlich mehr zu entdecken und Wälder sowie Dschungel wirken aufgrund der üppigen Vegetation auch wie solche. Optisch jedoch

ULTIMA 6 – DAS ORIGINAL

Heute von jüngeren Spielern belächelt, stellte Ultima 6: The False Prophet bei Erscheinen 1990 das Highlight der Rollenspiele dar.

Vor allem grafisch ließ das VGA-Abenteuer mit 256 Farben und Pixelfiguren die Münder offen stehen, als es veröffentlicht wurde. Denn die **Ultima**-Teile 1 bis 5 setzten auf 4- oder 16-Farben-Strichmännchen-Grafik. Der taktische Rundenkampf, die vielen liebevoll ausgearbeiteten Charaktere und die Neuentdeckung der lieb gewonnenen Welt Britannia versetzten Fans der Serie zur damaligen Zeit auf Wolke sieben. Obwohl es viele Neuerungen, darunter auch die Steuerung mit der Maus, gab, fanden sich vor allem die Spieler der Vorgänger schnell zurecht. Denn die grundlegenden Spielelemente wie das komplexe Zaubersystem und auch die Dialoge blieben weitgehend gleich. Fasziniert hat an einem **Ultima** jedoch stets die abwechslungsreiche und tiefgründige Geschichte, die sich fernab von stereotypen Gut-gegen-Böse-Kriegen bewegte.



ALTERUNGSERSCHEINUNGEN | Heute entlockt die Grafik des originalen **Ultima 6** Spielern nur noch ein müdes Lächeln.

INTERVIEW MIT **JESSE STRACHMAN**

„Wir ermutigen die Spieler dazu, sich das Originalspiel zu kaufen."



Der 37-jährige Jesse Strachman ist Software-Tester für eine amerikanische Firma und führt nebenbei ein kleines Theater-Unternehmen.

PC Games: Warum habt ihr euch entschieden, ein Remake von **Ultima 6** zu machen?
Jesse Strachman: „Da müssten wir Matt ‚Sliding Dragon' Hutaff fragen, den Gründer des Projekts. Matt hat inzwischen das Team verlassen, aber wir sind hin und wieder noch in Kontakt. Anhand dessen, worüber wir in der Vergangenheit diskutiert haben, kann ich sagen, dass **Ultima 6** für viele sehr inspirierend war, als es erschienen ist. Es gab allerdings einige Probleme mit dem Interface und einige Story-Elemente wurden nicht zu Ende geführt. Wir waren auch nicht ganz damit zufrieden, wie die Gargoyles im Spiel behandelt wurden, da sie verglichen mit den Britanniern sehr schwach zu sein schienen. Daher wollten wir die Geschichte etwas erweitern, um mehr von ihrer Kultur zu zeigen und den Eindruck eines echten Konflikts zwischen den Völkern zu vermitteln."
PC Games: Gab es irgendwelche rechtlichen Probleme damit, die Mod zu erstellen oder sie zu veröffentlichen?
Jesse Strachman: „Eine gute Frage – und ich zögere etwas, sie zu beantworten. Ich kann sagen, dass wir keine offizielle Erlaubnis von Electronic Arts erhalten haben, aber ich denke, dass wir das stillschweigende Einverständnis haben. Ich glaube, die Leute von EA verstehen, dass der Fan-Service, den wir anbieten, dem Unternehmen zugutekommt. Wir ermutigen die Spieler dazu, sich das Originalspiel zu kaufen, sofern sie es noch finden, um so die Marke **Ultima** am Leben zu halten, was EA nur guttun kann, jetzt, wo dessen neues **Ultima**-Spiel, **Lord of Ultima**, veröffentlicht wurde."
PC Games: The Ultima 6 Project ist kein 1:1-Remake des Originals. Welche Änderungen habt ihr vorgenommen?
Jesse Strachman: „Es sind viel zu viele Änderungen, um alle aufzuzählen. Abgesehen von den offensichtlichen Änderungen am Gamedesign und den grafischen Updates haben wir neue Musikstücke komponiert, neue NPCs erschaffen, im Original offene Story-Enden weitergesponnen und die Länder der Gargoyles sowie ihre Geschichte stark erweitert. Außerdem haben wir das Spiel etwas gestrafft. Durch die Freiheit, überall hinzugehen, war es im Original möglich, die Quests zu zerstören, indem man einfach manche Dinge außerhalb der vorgesehenen Reihenfolge erledigte. Außerdem mussten wir einige Features entfernen, etwa die Pferde, da diese einfach nicht von der **Dungeon Siege**-Engine unterstützt wurden; es gibt zwar schreckliche Wege, sie einzubauen, aber letzten Endes haben wir uns dazu entscheiden, dass sie nicht notwendig sind, und offenbar hat sie auch keiner vermisst. Dafür sind die Dungeons viel größer und das Kampfsystem wurde komplett überarbeitet, obwohl die meisten Statistiken gleich geblieben sind. Außerdem haben wir viele Geheimnisse für diejenigen versteckt, welche die Geduld haben, nach ihnen zu suchen, und viele neue Nebenquests eingefügt. Ach ja, und die Welt ist auch nicht mehr flach."

merkt man der Mod an, dass sie eine inzwischen acht Jahre alte 3D-Engine nutzt. Erwarten Sie also kein grafisches Wunderwerk, das es mit aktuellen Titeln aufnehmen kann. Das muss **The Ultima 6 Project** auch nicht, denn die Stärke liegt eindeutig in der fantastischen Atmosphäre, die nicht zuletzt durch die hervorragende Musik entsteht, die auch neu eingespielte Originalmelodien enthält.

Moral spielte in der **Ultima**-Reihe immer eine wichtige Rolle. So sehen Sie sich auch in **The Ultima 6 Project** wieder dem einen oder anderen Dilemma gegenüber. Denn die Gargoyles sind nicht das, was sie zu sein scheinen. Im Gegensatz zum Original ist es in der Mod sogar möglich, einen bösen Pfad zu beschreiten. Dadurch folgt **The Ultima 6 Project** nicht nur dem Trend aktuellerer Rollenspiele, sondern bietet auch gleich einen hohen Wiederspielwert. Wer nach den rund 80 Stunden Spielzeit Lust hat, darf als Bösewicht noch einmal von vorne beginnen und ein etwas anderes Abenteuer erleben.

Wer auf spannende und atmosphärische Rollenspielkost steht und sich nicht von einem hohen Schwierigkeitsgrad und wenig Komfort abschrecken lässt, kommt um diese Mammut-Mod nicht herum. Danke, Team Archon, dass ihr die **Ultima**-Reihe auf diese wundervolle Art wiederbelebt habt! ❑

Info: http://www.u6project.com


FAHR ZUR HÖHLE | Natürlich dürfen auch in **Ultima 6** wie in jedem Fantasy-Rollenspiel Drachen nicht fehlen.

DAS ZAUBERSYSTEM

Eine Besonderheit der Ultima-Spiele war stets das Zaubersystem.



LESESTOFF | Im Zauberbuch ist gut zu erkennen, wie viele Reagenzien im Vorrat sind und welche Sprüche der Held im Repertoire hat.

Im Gegensatz zu modernen Rollenspielen, in denen man einen Zauberspruch kauft oder findet und diesen dann einfach per Klick nutzen kann, gestaltete sich Magie in den **Ultima**-Spielen schon immer etwas komplexer. Zum Zaubern war nicht nur ein Buch vonnöten, in dem sich die einzelnen Sprüche befanden. Jeder Zauber benötigte auch eine bestimmte Menge von ausgewählten Reagenzien. Diese Materialien wie Knoblauch, Nachtschattenpilze, Schwefelasche oder Spinnenseide musste man in Magierläden kaufen oder an bestimmten Orten im Spiel finden. Allein daraus ergaben sich oft Abenteuer, denn Spinnenseide in einer mit Riesenspinnen verseuchten Höhle zu sammeln, war kein Sonntagsspaziergang. Auch setzten Zaubersprüche bestimmte Stufen voraus. Während Charaktere der Level 1 Licht zaubern und Gift heilen konnten, gab es im Magierkreis der achten Stufe die Möglichkeit, Massen an Gegnern zu eliminieren oder Feuer vom Himmel regnen zu lassen. Mana spielt jedoch in **The Ultima 6 Project** ebenfalls eine Rolle. Ist dieses aufgebraucht, muss erst einmal geruht werden, bevor Zauber wieder wirksam sind. Allein das Zaubersystem zeigt, wie komplex die **Ultima**-Rollenspiele waren.

Von: Andreas Bertits

Modernisiert und im 3D-Gewand präsentiert sich die Neuauflage von Ultima 5.



LUFTANGRIFF | Auf einer der vielen Inseln, die per Schiff zu erreichen sind, lauern Drachen.

DUNGEON SIEGE

Ultima 5: Lazarus



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 80 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Der weise Lord British, Herrscher des Fantasy-Landes Britannia, ist während einer Expedition in ein gigantisches, unterirdisches Höhlensystem verschollen. Seine rechte Hand, der strenge Lord Blackthorn, übernahm das Ruder und herrscht nun mit eiserner Hand. Jede Zuwiderhandlung gegen die acht Tugenden – die Gesetze des Landes – werden drakonisch bestraft. Zu allem Überfluss tauchen auch noch drei geisterhafte Gestalten auf, die Shadowlords, die unter der Bevölkerung Angst und Schrecken verbreiten. Nur der Avatar, ein legendärer Held aus einer anderen Welt, der Britannia schon viermal zuvor gerettet hat, kann dem Bösen Einhalt gebieten.

Lazarus ist eine von Fans erstellte Neuauflage des 1988 erschienenen Rollenspiel-Hits **Ultima 5: Warriors of Destiny**. An der grundlegenden Geschichte hat sich nichts geändert. Nach wie vor reisen Sie in der Rolle des Avatars gemeinsam mit seinen Begleitern durch die Welt, erledigen Quests und kämpfen gegen finstere Monster. Die für die Mod verwendete **Dungeon Siege**-Engine ist grafisch inzwischen sichtlich angegraut, doch das Spiel an sich kann es aufgrund der Komplexität, des enormen Umfangs, der hervorragend ausgearbeiteten Charaktere und Gespräche sowie der fantastischen Atmosphäre selbst mit aktuellen Rollenspielen aufnehmen.

Das Team Lazarus erschuf eine lebendige Welt, in die man gerne eintaucht und in der es stets etwas Neues zu entdecken gibt. Die eigens programmierten Systeme für Zaubersprüche, Rasten und Schifffahrt heben **Ultima 5: Lazarus** vom Status eines **Dungeon Siege**-Action-Rollenspiels in die erhabenen Höhen eines der komplexeren und tiefgründigeren Genre-Vertreter. Für Rollenspiel-Fans und Nostalgiker ein absolutes Muss! ❑

Info: http://www.u5lazarus.com



DÜSTER | In den Tiefen eines Dungeons begegnet der Abenteuer-Truppe ein Shadowlord.



SANDIG | Die Wüste des Landes Britannia birgt viele Gefahren, aber auch Antworten auf wichtige Fragen.



Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Noch nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad: Noch nicht bekannt

BEEINDRUCKEND | Im Temple of the Ethereal Void trifft der Avatar auf die Void-Priester.

GESCHWÄTZIG | Zu Beginn der Mod entdeckt der Held ein Zigeunercamp und erhält die ersten Quests.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Ultima 9: Redemption



Ultima 9: Ascension stellte 1999 das Ende der **Ultima**-Serie dar. Für viele Fans der Rollenspiel-Reihe kein würdiger Abschluss, fiel das Spiel doch zu actionlastig aus und einige der geliebten Spielelemente wie eine Abenteuergruppe und Tagesabläufe der Nichtspielercharaktere gab es nicht mehr. Auch die Geschichte wies zu viele Ungereimtheiten auf und beantwortete nicht alle der in den Vorgängern offen gebliebenen Fragen.

Kein Wunder, dass seither viele Mod-Teams an neuen Versionen von **Ultima 9** arbeiten, welche die Serie zum verdienten Abschluss führen sollen. Eine davon, der dies auch gelingen könnte, ist **Ultima 9: Redemption**. Die für **The Elder Scrolls 3: Morrowind** entwickelte Mod erzählt eine eigene Story, die laut Entwickler besser in die Gesamtgeschichte passt. Wie auch im Original kehrt der Avatar in **Redemption** nach seiner Verbannung auf die Welt Pagan in **Ultima 8** nach Britannia zurück. Hier hat sich inzwischen der finstere Guardian breitgemacht, der Bösewicht, gegen den der Avatar seit **Ultima 7** kämpfen musste. In einer epischen Geschichte kommt es nun zum finalen Kampf zwischen den beiden, der logischer und spektakulärer ausfallen soll als im originalen **Ultima 9**.

Noch befindet sich **Ultima 9: Redemption** in Entwicklung und das Team kann auch nicht sagen, wann es endlich erscheint. Jedoch machen die Screenshots bereits jetzt Lust auf mehr und auch die Liste mit Spielelementen lässt darauf schließen, dass hier ein würdiges **Ultima**-Spiel entsteht. Darunter befinden sich Tagesabläufe der NPCs, eine Abenteuergruppe, das aus der **Ultima**-Serie bekannte Zaubersystem, Schifffahrt, Drachenreiten, die Herstellung von Waffen und noch vieles mehr. Bleibt nur zu hoffen, dass die Mod auch schnell erscheint und das Warten der ungeduldigen Fans bald ein Ende hat. *(ab)* ❑

Info: http://cfkasper.de/ultima

ULTIMA 7

Exult

Tool
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

Für viele **Ultima**-Fans gehören die beiden Spiele **Ultima 7 Part 1: The Black Gate** und **Ultima 7 Part 2: Serpent Isle** zu den besten der gesamten Rollenspiel-Reihe. Aufgrund eines eigens erstellten Speichermanagement-Systems sind jedoch beide Titel auf aktuellen PCs mit modernen Windows-Betriebssystemen nicht mehr spielbar. Also setzte sich ein findiges Team an ein Programm, das den Start von **Ultima 7 Part 1** und **Part 2** unter Windows ermöglicht.

Exult ist jedoch noch viel mehr. Höhere Auflösungen lassen Sie mehr von der Umgebung sehen, Scaler sorgen dafür, dass die Grafik optisch aufgewertet wird. Die Musikstücke, in entsprechendem Format vorliegend, ermöglichen es, den originalen Synthesizer-Dudelsound durch orchestrale Musik zu ersetzen, was wesentlich mehr Atmosphäre in die Spiele bringt. Ein besonderes Highlight stellte die revolutionäre Art in **Ultima 7 Part 2: Serpent Isle** dar, die Charaktere im Inventarbildschirm mit Ausrüstung zu versehen. Das Paperdoll-System findet heutzutage in so gut wie jedem Rollenspiel seine Verwendung, doch 1993 setzte es Maßstäbe. Da das System in **Ultima 7 Part 1: The Black Gate** noch nicht integriert war, fügten die **Exult**-Macher dies nachträglich ein.

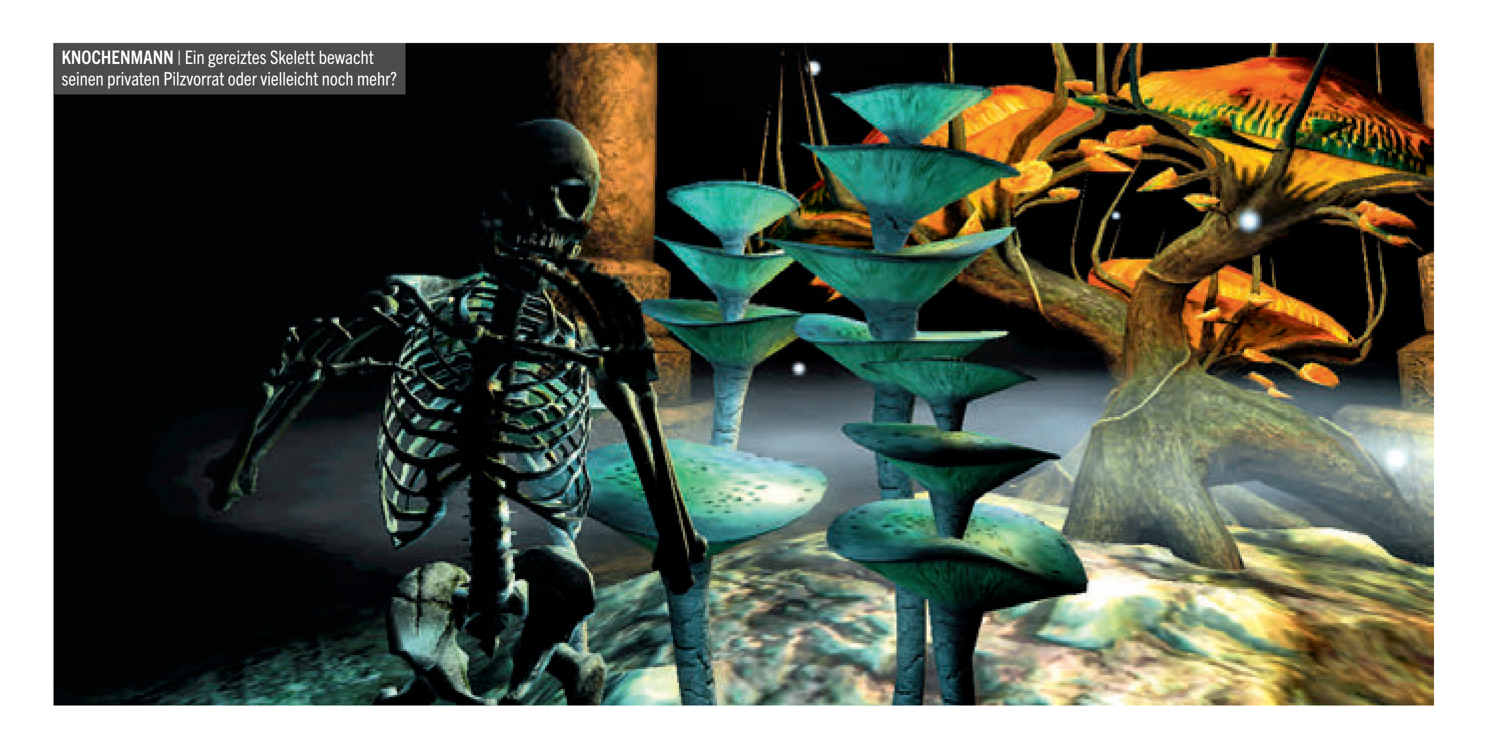
Bugfixes und die Möglichkeit, mit dem **Exult** Studio eigene Spiele im Stil von **Ultima 7** zu erstellen, runden das Programm ab. Wer seit vielen Jahren verzweifelt versucht, die beiden **Ultima 7**-Spiele zum Laufen zu bekommen, oder wer einfach sehen möchte, wie ein Rollenspiel Anfang der 1990er-Jahre ablief, sollte **Exult** ausprobieren – das originale **Ultima 7** vorausgesetzt! *(ab)* ❑

Info: http://exult.sourceforge.net

PUPPENSPIEL | Exult verbessert die Grafik von **Ultima 7** durch sogenannte Scaler, welche etwa einen Weichzeichner-Effekt einfügen und integriert das Paperdoll-Inventarsystem in **The Black Gate**.



REVANCHE | Welcher Fan träumte nicht schon immer davon, endlich wieder dem bösen Batlin – Handlanger des Erzfeindes Guardian – in **Serpent Isle** gegenüberzutreten?


KNOCHENMANN | Ein gereiztes Skelett bewacht seinen privaten Pilzvorrat oder vielleicht noch mehr?

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION – SHIVERING ISLES

Xekef

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 2 bis 4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Von: Marc Brehme

Was wartet in der geheimnisvollen Ruine auf Sie? Schätze und Reichtümer? Oder der Tod?

Wenn Sie als Spieler von **The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles** mit Ihrem Charakter mindestens Stufe 20 erreicht haben und bereit für neue Herausforderungen außerhalb der offiziellen Quests sind, dann sollten Sie einmal die Fan-Erweiterung **Xekef** von Modder Master of Worlds installieren. An ihr hat er insgesamt sieben Monate gearbeitet und wurde dabei auch von anderen in der **Oblivion**-Community-Szene bekannten Moddern wie Karl C. Agathon, Big Little oder Lightcatcher unterstützt, die unter anderem die Texte für die Vertonung eingesprochen haben.

Die gelungene Quest-Mod beginnt süd-östlich der Tore des Wahnsinns. Dort finden Sie den Eingang zu Xenef, einer geheimnisvollen Ruine auf den Shivering Isles. Es gibt eigentlich nicht viel mehr, was die Bewohner Dementias über das alte Gemäuer wirklich wissen. Stattdessen machen Gerüchte die Runde.

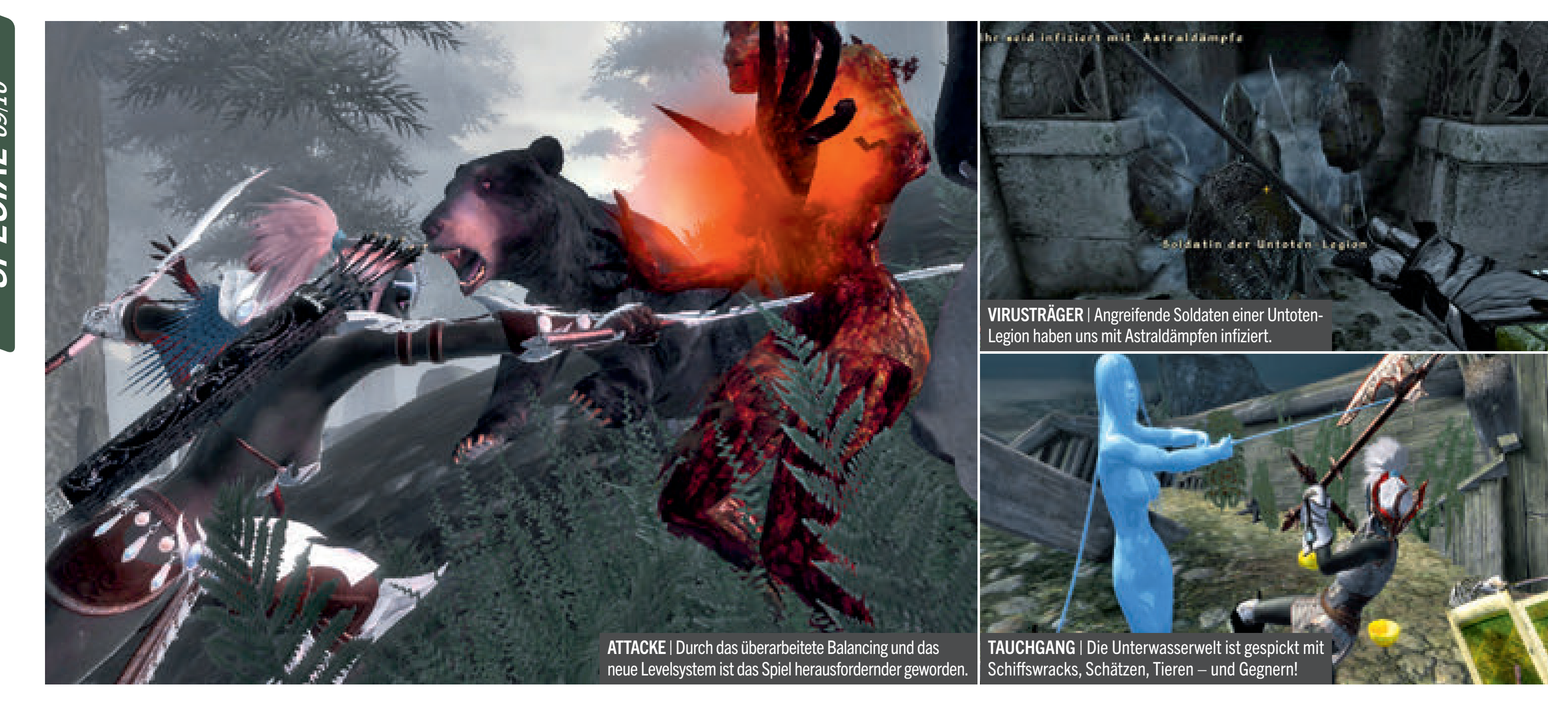
Gerüchte über große Schätze, die dort versteckt sein sollen. Gerüchte darüber, dass der Wahnsinn Sheograths dort Einzug gehalten habe oder dass Xekef ein gefährlicher Ort sei, an dem man früher oder später sein Leben aushauchen würde. Kein Wunder, dass so erzählt wird, denn die meisten, die nach Xekef reisten, um die Ruine zu erkunden, kamen niemals zurück oder sie waren nicht mehr dieselben Personen wie zuvor.

In den zwei bis vier Stunden Spielzeit treffen Sie in dem alten Gemäuer auf gefährliche Gegner, etwa Lich-Ritter. Vorsicht, einige Feinde können Sie mit einem einzigen Schlag ausschalten! Um die Atmosphäre richtig zu genießen, empfiehlt der Modder, etwaige Begleiter vor der Ruine warten zu lassen und auf magisches Licht und Infravision zu verzichten. ❑

Info: www.pagan-tes-mods.com/portal/index.php/oblivion/quests/350-xekef


KAMMERJÄGER | In einem düsteren Dungeon wird der Held von einem Insekt angegriffen.

GRUPPENTHERAPIE | Ohne Taktik kommen Sie gegen diese Horde von finsteren Gegnern nicht an.



ATTACKE | Durch das überarbeitete Balancing und das neue Levelsystem ist das Spiel herausfordernder geworden.

VIRUSTRÄGER | Angreifende Soldaten einer Untoten-Legion haben uns mit Astraldämpfen infiziert.

TAUCHGANG | Die Unterwasserwelt ist gespickt mit Schiffswracks, Schätzen, Tieren – und Gegnern!

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

OWC: Oblivion War Cry

Einzelspieler-Overhaul-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Von: Marc Brehme

Diese mächtige Overhaul-Mod enthält die besten Mods der Community und erzeugt ein völlig neues Spielgefühl.

Mehr als zwei Jahre Freizeit und damit etwa 2400 Arbeitsstunden investierte der Modder mit dem Nickname Modder Eddy Kaschinski mit seinem Mod-Team in die neue **Oblivion**-Mod **OWC: Oblivion War Cry – New Dimension**. „Hauptaugenmerk bei **OWC ND** ist das absolut neue und gnadenlose Levelsystem", erklärt er gegenüber PC Games. „Ein unerfahrener Abenteurer wird es ungleich schwerer haben, das Spiel zu überleben. Wer sich als Greenhorn in Dungeons wagt, muss einfach damit rechnen, Gegner zu treffen, die er noch nicht bezwingen kann."

Alle Waffen, Rüstungen und Items wurden neu berechnet und realistischen Daten angepasst. Es gibt keine Dinge mehr, die nichts wert sind. Dafür sind etwa schlechtere Waffen und Rüstungen schwer, haben wenig Wert und gehen schnell kaputt. Bringen Sie Zeit für diese Mod mit, denn Tausende neuer Waffen, Rüstungen, Kleidungsstücke, Roben, Items machen das Erkunden der verbesserten Spielwelt zur Sucht. Außerdem haben die Macher Eastereggs eingebaut. Aus den sieben Quests, die in der Version 1.0 auf unserer DVD bereits integriert sind, sollen in der nächsten Version bereits zwölf werden.

Einzigartige Personen und Waffen machen das Spiel abwechslungsreicher. Die so bezeichneten Gegenstände der Originalversion finden Sie in der Tat nur noch einmal im Spiel. Persönlichkeiten sind individuell gekleidet und ausgerüstet. Erstmals kann der Spieler die erweiterte Rassenauswahl (18 neue Rassen) auch im Spiel sehen und wird also Zwergen als Händlern begegnen, Trolle als Abenteurer und Ayleiden oder Mondelfen in den Gilden treffen.

Die Seaworld ist ein weiteres Feature in **OWC**. Aus vorher blankem Boden mit Steinen im trüben Wasser und unbeweglichen Fischen wurde eine funktionierende Unterwasserwelt mit karibischer Wasserqualität, schwimmenden Fischen, Schiffswracks, Ruinen und Schätzen. Mehr als 100 Fische und Kreaturen bevölkern die Seaworld, die alle Gewässer Cyrodiils umfasst und die Spielfläche, die der Spieler erkunden kann, quasi verdoppelt.

Wie umfangreich die Mod ist, beweisen einige nackte Zahlen: 126 neue Frisuren, 81 neue Augen, 3.543 neue/neu angelegte Rüstungsteile, 611 neue Kleidungsstücke, 875 neue Items zum Sammeln und Finden, 3.189 neue/neu angelegte Waffen, 2.200 NPCs überarbeitet, mehr als 3.200 Rechtschreibfehler behoben. Wahnsinn! ❑

Info: www.eddys-world.de

MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLI

ULTIMA 4
Passend zu unserem **Ultima**-Mod-Special in dieser Ausgabe finden Sie auf unserer DVD die Vollversion von **Ultima 4: Quest of the Avatar**. Im 1985 erschienenen Rollenspiel spielen Sie einen Helden, der acht Tugenden meistern muss, um als Vorbild für die Bevölkerung des Fantasy-Landes zu fungieren. Strategische Rundenkämpfe und eine große Welt, in der es viel zu entdecken gibt, zeichnen **Ultima 4** aus. Optisch kaum mehr als Strichmännchen-Grafik, bietet das Spiel aber eine spannende Rollenspiel-Erfahrung, die zeigt, wie tiefgründig das Genre schon vor 25 Jahren war.
Info: www.uo.com/archive/ultima4

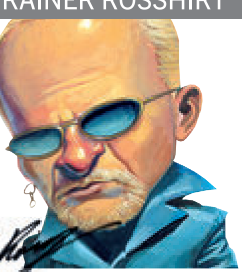
METEOR MESS 3D
Vor einigen Ausgaben stellten wir Ihnen das in Entwicklung befindliche **Maniac Mansion**-Remake vor. Jetzt hat das Team eine Hotspot-Funktion eingebaut, die Grafik weiter verbessert und entschieden, das Spiel in Deutsch und Englisch zu vertonen.
Info: www.vampyregames.de

WIDELANDS
Noch heute halten viele **Siedler**-Fans den 1996 veröffentlichten zweiten Teil der Aufbau-Strategie-Serie für den besten. Das Open-Source-Projekt **Widelands** (auf DVD) spielt sich wie eine Hommage an das große Vorbild. Allerdings wurde die Spielmechanik nicht eins zu eins übernommen, sondern das Gameplay wurde um zusätzliche Features erweitert, etwa einen Mehrspieler-Modus sowie viele Grafikmodi und Sprachversionen. Wie im Vorbild starten Sie mit einem Haupthaus, bauen Produktionsgebäude, vergrößern Ihr Reich und führen notfalls auch kriegerische Auseinandersetzungen.
Info: www.widelands.org

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich bin eher ein Mensch mit positiver Grundhaltung. Aber in letzter Zeit schleicht sich immer öfter die nackte, blanke Angst bei mir ein."

Wir haben uns inzwischen an das digitale Leben gewöhnt und uns gut darin eingerichtet. Es ist ja auch ausgesprochen komfortabel, über wichtige Daten jederzeit verfügen zu können. Doch ist das wirklich so? Erst neulich fiel mir eine alte Zip-Diskette in die Hände – damals war dergleichen die Speerspitze moderner Technik. Ich hatte natürlich nicht mehr den Hauch einer Ahnung, was ich dereinst darauf abgespeichert hatte, aber bestimmt war es sehr wichtig. Warum sonst hätte ich mir damals die Mühe gemacht, den Datenträger in einem sicheren, festen und antimagnetischen Cover zu verwahren? Ich bin mir sicher, dass die Daten nach wie vor vorhanden sind, aber ich verfüge über kein Zip-Drive mehr, um sie auslesen zu können. Selbst Nachforschungen bei Ebay blieben erfolglos. Diese Laufwerke sind definitiv ausgestorben. Das gleiche Schicksal ereilte meine Bildplatten (Laserdiscs), die vor der Einführung der DVD das Nonplusultra für Filmfreunde waren. Ein paar dieser Scheiben sind echte Raritäten und nie auf DVD erschienen. Die Daten auf den Platten sind zweifellos noch in Ordnung, aber es gibt keine Geräte mehr, um sie zu nutzen! Dass ich dereinst eine Mörderkohle für die Filme angelegt habe, ist da schon fast nebensächlich. An dieser Stelle der Überlegungen angelangt, schweift mein Blick gerne über mein gut gefülltes DVD-Regal. Wann wird es so weit sein, dass ich aus diesen Dingern nur noch ein irre eindrucksvolles Mobile basteln kann? Ich dachte ja immer, dass solche Entwicklungen schleichend verlaufen und mir genug Zeit bliebe, mich darauf vorzubereiten. Aber wie der Blick auf meine mysteriöse Zip-Disc und meinen Stapel Bildplatten zeigt, ist dies eine sehr optimistische Annahme. Hier die Schuld auf die digitale Speicherung von Daten zu schieben, wäre vorschnell und falsch geurteilt. Millionen von Familienfotos werden vergeblich auf Betrachter warten, weil niemand mehr Dias ansehen kann. Wertvolle und unersetzliche Filmaufnahmen bleiben künftig ungesehen, weil keiner mehr eine Ahnung hat, wo man Geräte herbekommt, mit denen man diese Rollen abspielen kann. Und um meine Paranoia endgültig anzustacheln, habe ich neulich wieder gelesen, dass selbst unsere DVDs nicht unbegrenzt haltbar sind und der Verfall praktisch eine Zusatzoption des Produktes ist. Aber wie um alles in der Welt soll ich dann künftig wichtige Daten archivieren? Auf Festplatte? Ich bin mir nicht sicher, ob diese Dinger ewig halten. Ganz abgesehen davon, dass ich vielleicht die Daten in einem Format ablege, für das es in mehr oder weniger ferner Zukunft keine geeignete Software mehr gibt. Auf Papier zu speichern scheidet eh aus, weil dieses Material einfach zu empfindlich und noch dazu brennbar ist. Die alten Ägypter scheinen eine Lösung gefunden zu haben, indem sie ihre Daten einfach in Stein meißelten. Klappt prima, hält quasi ewig – nur blöd, dass die Hieroglyphen fast niemand mehr entziffern kann. Irgendwann kam mir die glorreiche Idee: Speckstein soll sehr weich sein. Ich habe noch irgendwo einen alten Nadeldrucker herumstehen und wollte antesten, ob ich damit Bilder in eine Specksteinplatte kratzen kann. So weit die Theorie. In der Praxis sieht es anders aus, da es längst keine Centronic-Kabel mehr gibt. Das wär jetzt der richtige Moment, um panisch zu werden.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Gebet

„Nun aber zu meinem wirklich wichtigen Anliegen."

Lieber Hr. Rosshirt,

der Kollege des Monats ist relativ einfach zu erraten. Es ist offensichtlich Ihr persönlicher tibetanischer Tempelwächter, der auf der einen Seite für Ihre Gesundheit und Moral betet und dass Ihr minimales gehalt möglichst noch lange weitergezahlt wird, und andererseits mit dem kopftuchbewehrten jungen Mann neben ihm darüber wacht, dass sich niemand Ihres Frühstücksdöschens mit den Schlankheitspillen bemächtigt. Nun aber zu meinem wirklich wichtigen Anliegen, das ich Sie bitte, sehr ernst zu nehmen: da ich, wie sich im Laufe der Zeit und Anzahl der Zuschriften zu dem Thema herauskristallisiert hat, genau wie alle Ihre Leser das Heft auf der Toilette lese, und wegen des dort herrschenden Helligkeitsmangels immer Schwierigkeiten habe, die bei ihren Layoutern scheinbar überaus beliebte weiße Schrift auf gelbem Grund zu entziffern, bitte ich Sie, dafür zu sorgen, dass ich die meist wichtigen Informationen in Zukunft schwarz auf gelb bekommen werde!

Es bedankt sich für Ihre Mühe im Voraus Ihr ansonsten fast zufriedener Leser
U. Schleicher

Meine Güte – ich bin hier wirklich nicht in einer Stellung, die es mir erlauben würde, persönliche Tibetaner oder andere ethnische Gruppen einzustellen. Mit meiner Gesundheit und Moral ist es bestens bestellt, lediglich das gehalt könnte ein paar Gebete vertragen. Aber so schlimm ist es nun auch wieder nicht, dass die Situation hierfür eine ganze Vollzeitstelle beanspruchen würde. Hier und da ein kleines Stoßgebet (Konfession und Sprache wären mir dabei egal) seitens meiner Leser sollten eigentlich völlig ausreichend sein. An der Beleuchtung Ihres stillen Örtchens sollten Sie jedoch unbedingt arbeiten. Gerade hier ist in Hinblick auf die hygienischen Umstände eine ausreichend helle Beleuchtung bei der täglichen Reinigung unabdingbar! Ich mag mir gar nicht vorstellen, was da im Schummerlicht so alles übersehen werden kann. Aus nahe liegenden Gründen würde ich Ihnen darum nahelegen, sich primär um die Hygiene Ihres Haushalts zu sorgen statt unsere Layouter und Layouterinnen zu kritisieren.

Produktschreck



Servus Rossi,

warum muss eigentlich jede Ausgabe ein armer Teddy in die Pfanne? Wäre es nicht klüger, einmal im Monat mit Kollege Schlütter (oder einem Praktikanten) eine Kochshow zu veranstalten? Dann hättest du auch ein leckeres Bild für die kleine, aber feine Rubrik. Wieso gibt es dich auf pcgames.de als „Produkt" (Suche nach „rossi", erstes Ergebnis)?

Grüße: Christian

Es mag dir entgangen sein, aber es handelt sich immer um dasselbe Foto, welches die Kochecke ziert. Selbstverständlich wurde die Aufnahme unter Mitwirkung der örtlichen Kinderkrabbelgruppe erstellt und es wurde dafür kein Teddy wirklich gefährdet und/oder gebraten. Natürlich könnte ich zusammen mit Kollegen auch für das Bild eine kleine Kochshow veranstalten. Aber da keiner freiwillig mit mir auf einem Bild verewigt werden will (sie haben ja immerhin noch eine Karriere vor sich), gestaltet sich dies ausgesprochen schwierig und aufwendig. Dass ich bei der Suche auf unserer Seite auch als Produkt (null Treffer) aufgeführt werde, ist begründet in einer Eigenart unserer Suchmaske, die nicht wissen kann, was du nun genau suchst, und deshalb verschiedene Rubriken anbietet.

Dort steht auch „News, Tests, Tipps und Cheats zu Rainer Rosshirt sind in Vorbereitung“ obwohl ich niemandem raten würde, mich zu cheaten und bisher auch noch kein Kollege auf die wirre Idee kam, mich zu testen.

Alles Banane

„Ich habe gerade deine ‚Bananen auf Männerart‘ gekocht.“

Hallo Rainer,

Ich habe gerade deine „Bananen auf Männerart“ gekocht, mich mit diesem zumindest gefühlsmäßigen Cajun-Essen an den Rechner gesetzt, und in der brütenden Sommerhitze eine weitere Folge der großartigen, in New Orleans spielenden Serie „Treme“ geschaut. Die zartschmelzende gebackene Banane, das vom Bananen-Speck-Sud durchtränkte, in der Pfanne geröstete halbe Baguette – ein Gedicht! Nun ist, nachdem meine Frau, die liebe Kathrin, dir das schon vor zwei Monaten attestiert hat, auch für mich klar, dass die Kochecke der wohl wertvollste Teil der PC Games ist.

Mit tief empfundenen Dank – Dominik

Vielen Dank. Deine Zeilen sind ausgesprochen schmeichelhaft und wohltuend. Ich geb’ dir auch dahingehend Recht, dass die Banane eines der besten Rezepte dieser Rubrik ist und auch ohne Fernsehserie prima schmeckt. Dass meine Kochecke der wertvollste Teil der PC Games sei, ist ebenso egokitzelnd wie falsch. So lecker die Rezepte auch sein mögen – sie helfen dir herzlich wenig, den Überblick über die Spieleszene zu behalten oder dir ein Urteil von einem Spiel zu bilden und ggf. Fehlkäufe zu vermeiden. Andererseits schmecken die meisten Spiele nicht. Die Verpackung von **Starcraft 2** hat sogar einen leicht muffigen Geschmack. Ich hab das festgestellt, nachdem ich erfahren habe, dass ich auf die Zerg noch eine ganze Weile warten muss.

Rossis Unterwelt

„Ich finde, dass sie diesmal ein wenig kurz war.“

Hallo Rainer,

vielen Dank für die letzte Folge von Rossis Welt. Ich habe mich wieder einmal köstlich dabei amüsiert, auch wenn ich fand, dass sie diesmal ein wenig kurz war. Was

ROSSIS RACHE AN **HERRN SCHAUNET@**

Rossi: Sehr geehrter Herr Schaunet@, mit Bedauern musste ich Ihre E-Mail zur Kenntnis nehmen, worin Sie sich bitterlich beklagten, dass eine unserer Vollversionen auf Ihrem Rechner nicht zu einer sinnvollen Zusammenarbeit zu bewegen wäre. Ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen, möchte ich anmerken, dass dies eine Eigenschaft ist, die Sie mit unserer Vollversion teilen. Weniger kommunikative Zeitgenossen hätten wahrscheinlich die beigefügte „Readme“ gelesen, in welcher genau dieses Problem und auch die Abhilfe beschrieben wird. Natürlich wollten Sie mir nicht die Freude des direkten Kontaktes mit dem Leser nehmen und ebenso umgehend wie willig kopierte ich besagten Text in meine Antwort, die Ihnen noch am selben Tage elektronisch zugestellt wurde. Sie können sich vielleicht meinen verwunderten Gesichtsausdruck vorstellen, als schon wenige Tage nach diesem unscheinbaren Vorfall eine weitere E-Mail von Ihnen mein Postfach zierte. Diesmal war der Tonfall fast schon ein wenig barsch. Wir hätten es nicht nötig, den Lesern zu antworten, Sauladen, Servicewüste, Anwalt, waren ein paar der wenigen zitatfähigen Floskeln, mit denen Sie Ihr Schreiben garnierten. Ich war mir zwar keiner Schuld bewusst, sendete Ihnen jedoch auf demselben Weg die gleiche Antwort erneut – achtete diesmal aber peinlich genau auf meinen Posteingang. Und siehe da – schon nach kurzer Zeit kam eine Fehlermeldung, dass der Server den Empfang meiner E-Mail verweigert hätte, da die maximale Größe Ihres Postfachs überschritten wäre. Gratuliere – ganz abgesehen davon, dass ich solch eine Meldung schon sehr, sehr lange nicht mehr lesen durfte, verschönern Sie mir den Alltag, indem Sie mich vor eine echte Herausforderung stellen. Ich forsche derweilen noch an einer Möglichkeit, mit Ihnen dennoch in Verbindung zu treten. Wenn Sie diese Zeilen lesen, treten Sie doch bitte telefonisch mit uns in Kontakt oder schicken uns beschriebenes Papier mit deutlichen Hinweisen auf Ihren Namen und Wohnort.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Eat and read

Heute: Falscher Mexikaner

Wir brauchen (pro Stück):

- 1 Tortilla Wrap
- ca. eine kleine Tasse Hackfleisch
- 2-3 Scheiben Salatgurke
- 2-3 Scheiben Zwiebel
- geriebenen Käse
- Chilipaste

Das Hackfleisch braten wir in der Pfanne an, bis es braun und lecker aussieht. Damit belegen wir halbwegs gleichmäßig den Wrap, wobei darauf zu achten ist, dass unten und rechts ca. drei Zentimeter Rand bleiben, auf dem nichts liegt. Das Hack mit eher reichlich Chilipaste (zur Not geht auch Sambal Oelek – Tabasco besser nicht, weil dafür zu sauer), Salz und Pfeffer würzen. Zwiebel und Gurke in kleine Stücke schneiden, ebenfalls darauf verteilen und abschließend alles mit einer dünnen Schicht geriebenem Käse bestreuen. Je nach Geschmack eignen sich verschiedene Käsesorten. Ich bevorzuge Emmentaler. Cheddar ist noch besser, aber nicht immer zu bekommen. An dieser Stelle ist dann etwas Kunstfertigkeit gefragt. Wir schlagen den (unbelegten) unteren Rand nach oben um, damit wir später die Rolle halten können, ohne den Inhalt auf dem Teller wiederzufinden. Dann vorsichtig (!) von links nach rechts einrollen, Linkshänder können dabei natürlich andersherum vorgehen. Im Idealfall haben wir jetzt ein kleines, leckeres Röllchen vor uns. Das kommt dann noch kurz (knappe Minute) in die Mikrowelle, damit es schön heiß wird und der Käse schmilzt. Das war es dann auch schon. Pro Portion solltet ihr mit mindestens drei Rollen rechnen. Wer richtig punkten will, mogelt aus Dosenmais (vorher abtropfen lassen!), reichlich Zwiebelwürfeln und einer fertigen Salatsoße aus dem Supermarkt noch fix einen „mexikanischen“ Salat.



mich interessieren würde, wäre, wie du auf die ganzen schrägen Ideen kommst und wie so eine Folge überhaupt entsteht.

Steffi aus Passau

Das ist eigentlich ganz einfach und viel langweiliger, als du vielleicht denken magst. Zuerst überlege ich mir, was eigentlich geschehen soll, fasse dies in einer Geschichte schriftlich zusammen und gebe den ersten Entwurf zur Seligsprechung an Herrn F. Der streicht, nachdem er sich wieder beruhigt hat, das Orchester, die professionellen Schauspieler, die Requisiten und die Tänzerinnen heraus. Ich erhalte dann die übrig gebliebenen zwei, drei Zeilen der Rohfassung zurück mit der dringlichen Bitte, dies zu überarbeiten. Wohl oder übel denke ich mir eine Alternative aus und greife dabei auf Kollegen zurück, bei denen ich etwas gefunden habe, um sie zu erpressen, weil freiwillig keiner mitspielt. Aus dem Ganzen kreiere ich dann die endgültige Fassung, die allerdings meist stinklangweilig ist oder bestenfalls so verworren, dass selbst ich Mühe habe, der Handlung zu folgen. Die betont lustlose Reaktion des Kollegen F. ist quasi vorprogrammiert und weil er grad so schön schlechte Laune hat, streicht er die geplanten drei Drehtage auf zwei Stunden zusammen. Das ist dann auch der Punkt, an dem ich mich geschlagen gebe, und wir drehen einfach drauflos, sind über das Ergebnis überrascht und schneiden das raus, was man nun echt niemandem zumuten kann.

Kung-Fu Julian

„Kann man die nicht einfach aus Met machen?"

Hey Rossi,

der abgebildete Kollege sieht sehr asiatisch aus, und weil Asiaten bekannterweise nur zwei Dinge können, nämlich Kung-Fu und Informatik, würde ich sagen, dass er irgend etwas bei pcgames.de macht.

Schönen Gruß: Julian

PS: kann man die Klößchen aus dem Eat and read nicht einfach aus Mett machen? Scheint mir bisschen aufwändig, die extra aus Würstchenpellen zu quetschen.

Noch ein Nachzügler zum Quiz. Offensichtlich ist eine Vier-Wochen-Frist für die Einsendung noch nicht lang genug. Ich werde da mal über eine Lösung nachdenken müssen. Nachdenken solltest aber auch du. Dass Asiaten nur Kung-Fu und Informatik beherrschen, wirft ein ausgesprochen übles Bild auf deinen kulinarischen Horizont und auf deine Allgemeinbildung. Schon aus diesem Grund hätte ich dich disqualifiziert. Kung-Fu ist übrigens etwas Chinesisches. Alle Asiaten damit in Verbindung zu bringen, ist ja fast so, wie alle Europäer mit Schuhplatteln zu assoziieren. Natürlich kann man die Klößchen auch aus Mett machen – es schmeckt nur nicht so besonders. Bratwürste werden ja auch ganz anders gewürzt. Aufwendiger ist das vielleicht für dich. Leute, die sich zu helfen wissen, schneiden einfach die Pelle mit einem Messer auf und entnehmen die Wurstmasse mit einem Griff. Aber wenn dir sogar meine Rezepte zu aufwendig sind, solltest du wirklich bei Burgern bleiben. Da ist es nicht so wichtig, ob du das Einwickelpapier vorher entfernst.

Würfelscheider

„Welch joviale Satzbildung."

Sehr geehrter Hr. Rosshirt,

erst einmal ein großes Dankeschön für Ihre kulinarische Köstlichkeit „Gustosi Spaghetti", wieder mal ein Rezept, welches mir zeigt, dass Ihr Hirn auch zu anderen Großleistungen fähig ist, als Ihre ehemals nicht sättigende Rechenecke. In Ihrem Rezept konnte ich einen Schreibfehler entdecken, den ich jetzt der Rechtschreibprüfung und nicht Ihrem grandiosen Intellekt zuschreibe. „Zitat: Dann scheiden wir die Cabanossi in kleine Würfel." Sie, Hr. Rosshirt, und ich möchten sich das nicht vorstellen, wie manche Bevölkerungsteile heftig pressend, nachdem sie massig Cabanossi in sich hineingestopft haben, versuchen Würfel zu scheiden. Mit einem augenzwinkernden, schmunzelnden und freundschaftlichen Gruß (welch joviale Satzbildung) und eine gute Woche wünschend ...

Ihr Jörg Noschka aus Pfungstadt

Wer im Glashaus sitzt, sollte bittschön nicht mit Wurst um sich werfen. Auch Ihnen scheint entgangen zu sein, dass das Gute in der von Ihnen gewünschten guten Woche gefälligst klein geschrieben zu sein hat – ich habe mir erlaubt, dies auszubessern (zusammen mit zwei anderen, fehlgeleiteten Großbuchstaben). Und wo wir gerade dabei sind – ich habe scheiden geschrieben. Nicht ausscheiden. Drei unscheinbare Buchstaben machen hier einen erheblichen Unterschied. Von der Möglichkeit einer freudschen Fehlleistung Ihrerseits will ich jetzt noch gar nicht reden. Mit Ihrem Schlusssatz bin ich nicht so ganz klargekommen. Einerseits bezeichnet das Wort „jovial" wohl-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Wie zu erwarten war, hat unseren stellvertretenden technischen Leiter niemand erraten, und der Preis bleibt im Pott.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

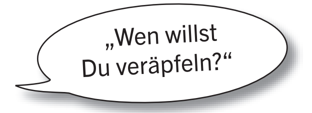
Thomas sind in der Türkei zwei wichtige Dinge abhanden gekommen – seine Frau UND seine PC Games.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



wollend-herablassendes, leutseliges, wohlgelauntes, gönnerhaftes Verhalten, aber andererseits ist „JOVIAL“ auch eine Programmiersprache, die vor allem von den Streitkräften der Vereinigten Staaten verwendet wird. Da ich Ihrer (hier nur gekürzt wiedergegebenen) E-Mail nur bedingt folgen konnte, bedanke ich mich an dieser Stelle für Ihren Blitzkurs in einer mir bisher unbekannten Programmiersprache, die jedoch bei mir keine Verwendung finden wird, weil offensichtlich zu verschachtelt.

Das Ey-Team



Hallo Rossi,

komm, gib es zu: Dich gibt es überhaupt nicht! In jeder Ausgabe nur eine Zeichnung und dein Gesicht in den Videos sieht man auch nicht. Wen willst du veräpfeln? Nennt euch doch künftig das Dr. Sommer Team bzw. Dr.-Rossi-Team. Die Rezepte sind übrigens super-super-lecker! Wo hast du die nur immer her? Meine Frau zittert vor jeder neuen Ausgabe deiner Rubrik, weil sie dann was Neues kochen lernen muss, aber die Rezepte sind ja „babyeierleicht“ (wie mein 5-jähriger Sohnemann sagt). Bringt das bitte als Buch oder zumindest als Rezeptsammlung im Internet, damit ich nicht so viel Platz im Ordner brauche.

Viele Grüße und mach dir nichts draus, ab 6 Bier gibt’s mich auch nicht so richtig ;-)

Gunter

Die Grundsatzfrage meiner Existenz wird hier bestimmt nicht noch einmal aufgewärmt. Und wie du auch selber erkannt hast, kann man mich sogar auf Video sehen, lediglich etwas … äh … gesichtsarm. Und nur weil ich vielleicht unter Umständen und ungünstigen Blickwinkeln ganz leicht zum Ansatz eines minimalen Übergewichts tendieren könnte, ist es ganz schön unverschämt von dir, mich gleich als ganzes Team zu bezeichnen. SO viel wieg ich nun auch wieder nicht! Ich geb gerne zu, dass ich leidenschaftlich gerne esse, aber im Gegensatz zu dir leide ich wenigstens nicht unter einem kleinen Alkoholproblem. Da es schon mehr als genug Kochbücher gibt, würde ich gern darauf verzichten, mich diesem Trend anzuschließen. Wenn es genug Leser gibt, die es wünschen, könnte man aber vielleicht mit mir über eine Online-Rezeptsammlung reden.

Es geht um die Wurst

„Sollte ich die Flucht ergreifen?“

Tach Rainer,

wie immer hab ich in der neuen PC Games natürlich als Erstes wieder die Leserbriefe gelesen. Und natürlich dein „Eat and Read“. Wie immer sehr gut, leicht verständlich und nachzukochen ... dachte ich! Doch wie um Himmels willen „..SCHEIDEN wir die Cabanossi in kleine Würfel...“? Wie funktioniert das? Natürlich hab ich in meiner ersten Verwunderung die Kochbücher geholt und danach Google befragt. In meiner Verzweiflung bin ich dann zu meiner Freundin gerannt, die noch dazu staatlich geprüfte Hauswirtschafterin UND begeisterte Zockerin ist (und auf die läuft auch noch das Abo – ist das bedenklich? Sollte ich die Flucht ergreifen?), doch selbst die konnte mir nicht weiterhelfen. Vllt kannst du mir das erklären…

Beste Grüße: coax

Natürlich kann ich dir das erklären. Wenn ich schreibe, dass wir die Cabanossi in kleine Würfel scheiden, dann meine ich das auch so. Wir nehmen also die Wurst und scheiden davon alles, was nicht der Würfelform entspricht. Welches Werkzeug wir dazu benutzen, spielt dabei keine Rolle, wenngleich es mit einem simplen Messer am einfachsten gehen dürfte, da die wenigsten unter uns über einen Wurstscheider im Haushalt verfügen. Und wenn ich und die Kollegin vom Lektorat ein wenig besser aufgepasst hätten, müsste ich mir auch an dieser Stelle keine haarsträubenden Erklärungen aus den Fingern saugen.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(P) Photobomb (engl.) oder Fotobombe

Als vor einiger Zeit ein vorwitziges Nagetier uneingeladen auf einem Urlaubsfoto erschien, ging das Foto um die ganze Welt und fand Millionen Nachahmer. Dies war die Geburt der Fotobombe. Eine Fotobombe erkennt man an einem stinklangweiligen Motiv, das nur deswegen Aufsehen erregt, weil sich etwas Ungeplantes darin befindet. Der pelzige Nager wurde inzwischen weitestgehend von menschlichen Nachahmern abgelöst und Photobombing zu einem weit verbreiteten Massensport. Oft bringen es die Bomber zu einiger Berühmtheit, wohingegen die Gebombten keinen Menschen interessieren.



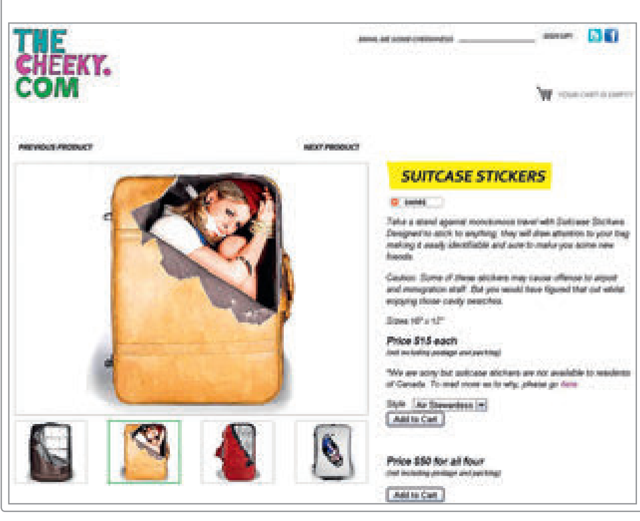
ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Aufkleber gegen Langeweile

Wer befürchtet, dass seine Urlaubsreise zu eintönig werden könnte, sollte sich die Kofferaufkleber auf dieser Seite ansehen. Zur Auswahl stehen eine Geisel, Bargeld, Koks und Unanständiges. Mit einem derart verzierten Koffer lernt man bei jedem Flug neue Menschen kennen und findet leicht Berührungspunkte zu örtlichen Sicherheitskräften. Neben diversen bewachten Hinterzimmern der Security kommt man auch mit der Landessprache in direkten Kontakt und dem erfahrenen Globetrotter sollte es nicht schwer fallen, alsbald in neunzehn verschiedenen Sprachen das Wort „Volltrottel“ erkennen zu können

http://thecheeky.com/?p=22





Vor 10 Jahren

Oktober 2000

Von: Alexander Bohnsack

Hier erfahren Sie, was vor zehn Jahren gespielt wurde.

THEMA
Spiele zum Spartarif

Spielesammlungen wie **Gold Games** und **Play the Games** galten vor zehn Jahren als echte Schnäppchen – über ein Dutzend 80- und 90-Prozenter zum Preis eines einzigen aktuellen Spiels. Da fiel es so manchem schwer, für **Commandos**, **Outcast**, **Dungeon Keeper 2** oder **Tomb Raider 3** den damaligen Einzel-Budgetpreis von jeweils 40 Mark – rund 20 Euro – im Laden zu zahlen. Für ein paar Mark mehr gab es diese vier Spiele plus elf weitere als Komplettpaket.

Viele Spielefans fragten sich, warum sie noch 80 Mark – rund 40 Euro – für ein Spiel ausgeben sollten, wenn es nicht gerade **Age of Empires 2**, **Diablo 2** oder **C&C 3** hieß. In keinem anderen Land der Welt gab es so ein Spielesammlungswettrüsten, nirgendwo sonst kamen Fans so früh so günstig an relativ neue Spiele. Spielesammlungen mit derartigem Umfang gehören inzwischen der Vergangenheit an, doch finden sich Perlen für fünf bis zehn Euro in den Regalen der Pyramide, Green Pepper und Co. So stellen Sie sich für wenig Geld heute Ihre ganz persönliche Spielesammlung zusammen.

TEST DES MONATS
Cultures



WIKINGERDORF | Hatte eine Nordmann-Siedlung eine bestimmte Größe erreicht, wurde die Nahrungsversorgung der Bewohner knifflig.

ALASKA | Eskimos bauten vorzugsweise Iglus.

SÜDAMERIKA | Im Dschungel traf man auf Mayas, die sich beim Baustil an Stufenpyramiden orientierten.

Die Siedler 3, **Die Völker** oder auch **Age of Empires 2** haben im Herbst 2000 Gesellschaft bekommen. Nicht Wickie, sondern Bjarni hieß der Wikinger-Dreikäsehoch, der mit seinen Stammesgenossen im Aufbaustrategie-Spiel **Cultures** Richtung Westen segelte – dorthin, wo Asteroiden niedergingen, die man fälschlicherweise als Bestandteile der Sonne ansah.

Auf der Suche nach den „Sonnensteinen" tourte man mit Bjarni von Grönland über Alaska und die Rocky Mountains bis nach Mittel- und Südamerika. Die Eingeborenen, die er und seine Freunde unterwegs trafen (Eskimos, Indianer, Maya), hießen die Fremden nicht immer willkommen. Anders als bei den Konkurrenzspielen lenkten Sie nur das Schicksal eines Volkes, das der Wikinger, was aber nicht bedeutet, dass **Cultures** an einem Wochenende durchgespielt gewesen wäre. Dafür sorgte allein die schiere Anzahl an Karten, die es zu besiedeln galt: Nach den einführenden Tutorial-Missionen erwarteten Sie Einsteiger-Szenarien – die Sie in jedem Fall gespielt haben sollten, ehe Sie sich der Kampagne widmeten.

Die ungemein liebevoll und lebendig gestaltete **Cultures**-Welt, die das Funatics-Team geschaffen hatte, verführte dazu, dem Treiben einfach nur zuzugucken, und aufgrund des recht gemächlichen Spieltempos hatte man dazu auch genügend Zeit. ❑

DIE TOP-5-TESTS
Zwei Shooter stemmten sich gegen die Add-on-Flut

1 Die Sims: Das volle Leben



Entwickler: Maxis | **Wertung:** 90%

Das erstklassige Zusatzpaket zu **Die Sims** sorgte zum einen für viele neue Einrichtungsgegenstände. Zum anderen brachte es mit Slapstick-Humor, so etwas Ähnlichem wie Sex und Voodoo-Puppen frischen Wind in die Simulation.

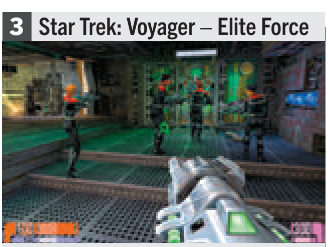
2 Age of Empires 2: The Conquerors



Entwickler: Ensemble Studios | **Wertung:** 86%

Dank hervorragender Kampagnen und neuer, abwechslungsreicher Einzelspieler-Missionen vergrößerte die Erweiterung des Strategiespiels den Spielspaß beträchtlich. Zudem behob das Add-on einige Fehler aus dem Hauptspiel.

3 Star Trek: Voyager – Elite Force



Entwickler: Raven | **Wertung:** 85%

Das gelungene Leveldesign und die Abwechslung in den Missionen trösteten über kleinere Mängel wie die fehlerhafte KI der Gegner und die kurze Spieldauer hinweg. Die Atmosphäre der TV-Serie wurde gut eingefangen.

4 Heavy Metal F.A.K.K. 2

Entwickler: Take 2 | **Wertung:** 82%

Technisch und spielerisch boten die Abenteuer der Amazone Julie feinste Unterhaltung. Allerdings trübten Gegner, die im Kreis liefen, und Programmfehler das Spielerlebnis.

5 Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Entwickler: Chris Sawyer | **Wertung:** 80%

Mit neuen Missionen und neuen Attraktionen wie der Extrem-Wildwasser-Bahn, Jet-Skis oder einem Donut-Stand bot die Freizeitpark-Simulation noch mehr Tiefgang.

PC GAMES ONLINE

Jetzt sind wir drin! pcgames.de geht online



STARTSEITE | Vor zehn Jahren standen **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** und **Gunman** ganz oben auf der Themenliste von pcgames.de. Neben aktuellen News zu Spielen, Events und Personen aus der Spielebranche bot die Seite auch Vorschauen, Chats und kritische Testberichte.

Am 1. September 2000 war es so weit. An diesem Tag ging nach langer Vorbereitungszeit das damals neue Online-Angebot der PC Games ins Netz. Unter www.pcgames.de fand man damals und findet man noch heute rund um die Uhr News, Specials, Tests und Berichte aus der Welt der Computerspiele.

Kompetent, übersichtlich, informativ, unterhaltsam: Diese Attribute hatte man sich damals auf die Fahne geschrieben. Das Team von PC Games Online verpflichtete sich, die gleichen hohen Ansprüche zu erfüllen, die seinerzeit und auch heute für das Magazin Monat für Monat galten und gelten. Seit jenem Tag im September 2000 präsentierte Ihnen unsere Online-Redaktion Tag für Tag die wichtigsten und aktuellsten News aus der schnelllebigen Welt der Computerspiele.

Unzählige exklusive Reportagen, kritische Testberichte und ausführliche Vorschauen brachten Sie seitdem auf den neuesten Stand der Dinge; Tipps & Tricks zu topaktuellen Spielehits bewahrten Sie vor Frustattacken, wenn Sie mal nicht weiterwussten. Im Rahmen eines Gewinnspiels konnte man Rainer Rosshirt treffen – denn entgegen anders lautenden Gerüchten gibt es den wirklich. ❑

DIABLO 2

Fehlerteufel

Der dritte Patch für **Diablo 2** sorgte für erheblichen Ärger unter den **Diablo 2**-Spielern. Nachdem der Patch mit der Versionsnummer 1.03 veröffentlicht wurde, quollen die Online-Foren mit Meldungen genervter **Diablo**-Fans über.

Patch 1.03 sollte die Grafikdarstellung unter 3dfx-Karten optimieren und den Zugang zum Battle.net vereinfachen. Neben einem Fehler, der dazu führte, dass viele Original-CDs vom Programm nicht mehr erkannt wurden, und Kompatibilitätsproblemen mit den verschiedensten Grafiktreibern kam es vor allem im Mehrspieler-Modus zu Aussetzern. Zudem wurden einige mächtige Zaubersprüche nach dem Patch in ihrer Wirkung stark gestutzt. Die „Kadaverexplosion" des Totenbeschwörers etwa verlor so stark an Wirkung, dass so mancher sich gezwungen sah, einen neuen Totenbeschwörer anzulegen und von vorne zu beginnen. Weitere Software-Flicken behoben die Probleme zügig. Heute hat **Diablo 2** die Versionsnummer 1.13 und gehört zu den bestgepflegten Spiele-Klassikern. ❑



FAULER ZAUBER | Die „Kadaverexplosion" des Totenbeschwörers wurde entwertet. Auf Level 2 fiel sie teurer, aber nicht besser aus.



UNBESIEGBAR | Zeitverzögerungen und Aussetzer machten starke Endgegner im Online-Modus fast unbesiegbar.

FEEDBACK

Weltraumsimulationen

Wer Weltraumschlachten nicht nur sehen, sondern selber bestreiten wollte, griff zu Weltraumsimulationen wie **Wing Commander Prophecy** oder **X-Wing Alliance**. Wir wollten von unseren Lesern wissen, welche die beliebteste Weltraumsimulationsserie war.

Bei unseren Lesern erfreute sich vor zehn Jahren die **Wing Commander**-Serie großer Beliebtheit. Gleich drei Titel der Serie schafften es in die Top 5 der Leserbefragung. Für zwei von drei Spielern gehörten Filmsequenzen, die die Handlung weiterführten, zwingend zum Spielspaß dazu. 90 Prozent der Befragten ordneten Weltraumsimulationen eher dem Action- statt dem Simulationsgenre zu. Jeder vierte Umfrageteilnehmer bevorzugte eine eingängige, unkomplizierte Steuerung der Fluggeräte. ❑

KOMPLEX | Fordernde und mehrschichtige Kampagnen wie in **Starlancer** machten für viele den Reiz einer Weltraumsimulation aus.



FEUERWERK | Eine beeindruckende Grafik mit effektreichen Explosionen und detaillierten Raumschiffen war seinerzeit ein Muss für Space-Sims.



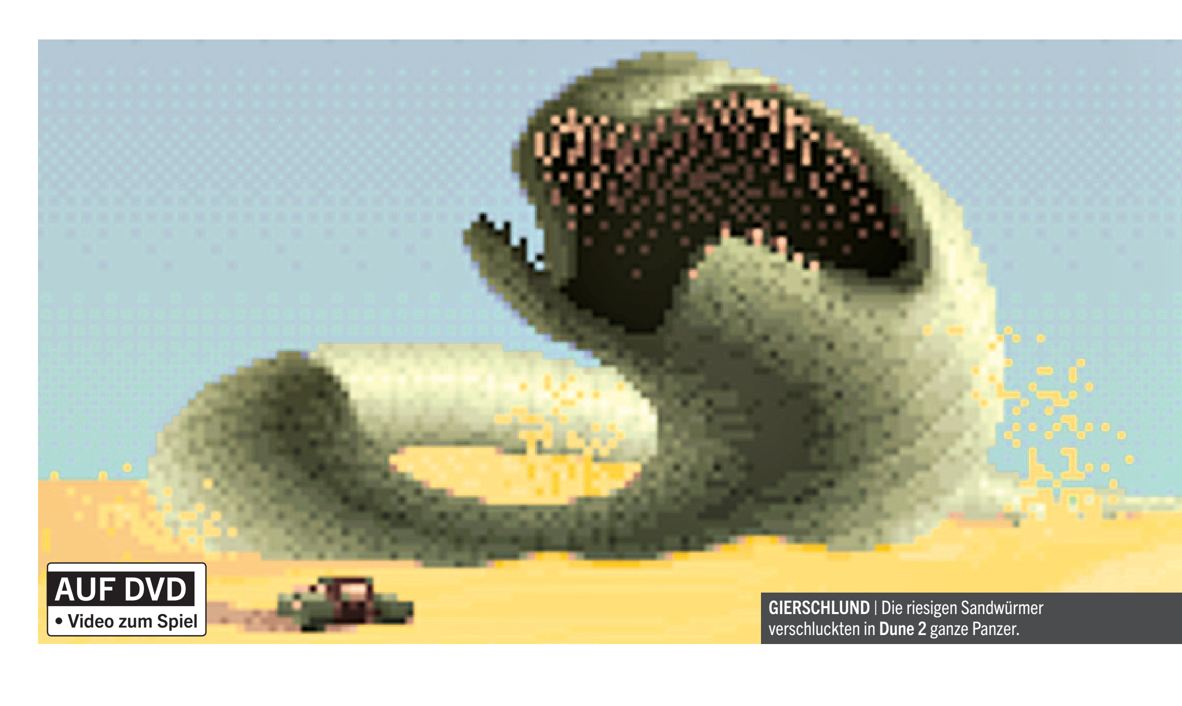
KONFLIKTE | Zu einer Weltraumsimulation gehörte stets eine Story um einen intergalaktischen Krieg.

MEISTERWERKE

Dune 2

Von: Christian Schlütter

Panzer, riesige Würmer und jede Menge Sand – so verlockend kann ein öder Wüstenplanet sein!



GIERSCHLUND | Die riesigen Sandwürmer verschluckten in **Dune 2** ganze Panzer.

Der Planet Arrakis. Land aus Sand, Heimat des Gewürzes Melange", mit diesen Worten beginnt eines der größten Meistwerke der Echtzeit-Strategie-Geschichte – **Dune 2**. In den Köpfen vieler Spieler hat sich **Dune 2** als das allererste Echtzeit-Strategiespiel festgesetzt. Dieser Fakt stimmt zwar nicht – es gab schon vorher Titel in dem Genre –, aber Westwoods Wüsten-Keilerei aus dem Jahre 1992 hat dem Genre einen gehörigen Schub nach vorne verpasst und viele Standards etabliert, die noch heute aufrechterhalten werden.

Wie der Name schon sagt, basiert **Dune 2** auf der Science-Fiction-Romanreihe von Frank Herbert. Darin kämpfen drei Fraktionen um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten Arrakis. Die sandige Einöde ist deshalb so interessant, weil dort große Mengen des Gewürzes Melange vorrätig sind, das interstellare Raumfahrten und abgefahrene Drogen-Trips ermöglicht.

Am Anfang des Spiels wählen Sie eine der drei Seiten. Die noblen Atreides sind die Gutmenschen auf Arrakis, die Harkonnen die bösen Fieslinge, die auf dicke Panzer setzen. Als dritte Partei mischen die Ordos mit, die im späteren Spielverlauf hinterhältige Giftgasattacken einsetzen. Egal für welche Partei Sie sich entscheiden, als Jungkommandant bekommen Sie einen Berater, den sogenannten Mentat, an die Seite, der Ihnen in der Folge die Aufgaben gibt.

Angesichts des Missionsverlaufs rümpfen heutige, verwöhnte Strategen wohl die Nase. Denn im Grunde spielt sich jeder Level nahezu gleich. Zunächst errichten Sie ein Kraftwerk, Windfalle genannt, danach eine Raffinerie, die eine Erntemaschine aussendet und das eingesammelte Melange dann weiterverarbeitet. Durch diesen Prozess bekommen Sie Credits gutgeschrieben, die Sie in Waffenfabriken und Einheiten investieren. Die schlagkräftige Truppe aus Panzern, Raketenwerfern oder Angriffsbuggys werfen Sie dann dem Feind entgegen, bis dieser niedergerungen ist. So weit, so simpel.

Faszinierend wirkte Dune 2 vor allen Dingen dadurch, dass Sie ein stetes Gefühl des Fortschritts hatten. In jeder Mission bekamen Sie ein weiteres Fahrzeug oder ein neues Gebäude spendiert, das Ihr Mentat ausführlich vorstellte und das meistens auch der Schlüssel zum Sieg war.

Außerdem eröffnete sich Ihnen nach jeder Mission eine Übersichtskarte, in denen die Landgewinne Ihrer Fraktion angezeigt wurden und anhand derer Sie Ihr nächstes Einsatzgebiet wählten. Ihre Wahl war zwar durch den immergleichen Missionsaufbau recht egal, doch diese Karte fungierte als cooles Feature.

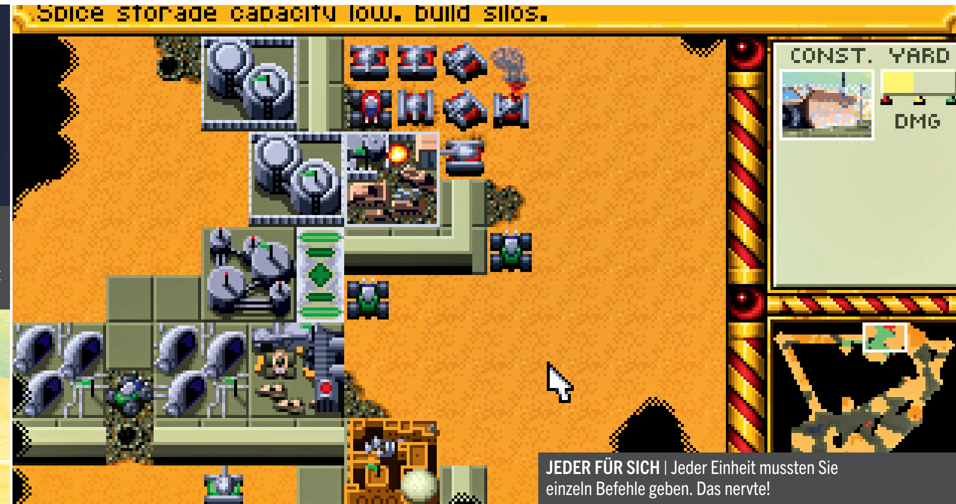
Punkten konnte Westwoods Echtzeit-Strategiespiel besonders hinsichtlich der Atmosphäre und Präsentation. Allein das für damalige Verhältnisse opulente Intro und die Sprachausgabe waren toll. Und auch zwischen den Missionen gab es teils aufwendig gerenderte Videosequenzen.

Während des eigentlichen Spiels rumpelten dann Panzer über das Schlachtfeld und Gebäude explodierten auf eindrucksvolle Weise. Natürlich nicht so spektakulär wie bei modernen Krachern der Marke **Starcraft 2: Wings of Liberty, Dawn of War 2** oder **World in Conflict**. Aber für das Jahr 1992 durchaus erwähnenswert.



▲ **SCHEINHEILIGER HERRSCHER** | Der Imperator fordert zu Beginn die drei Rassen zum Kampf um Arrakis auf, verfolgt aber später eigene Ziele.

▼ **FILMCHEN** | Das Intro und die Zwischensequenzen waren für die damalige Zeit top. Gerade diese Szene aus dem Intro blieb vielen Spielern in Erinnerung.



JEDER FÜR SICH | Jeder Einheit mussten Sie einzeln Befehle geben. Das nervte!

DER VORGÄNGER



Warum eigentlich die 2 im Namen? Wir stellen Ihnen den kaum bekannten Vorgänger von Dune 2 vor.

Dass **Dune** fast nie mit Westwoods Kassenschlager in Verbindung gebracht wird, könnte daran liegen, dass es nicht im selben Genre spielt wie **Dune 2**. Das ebenfalls 1992 erschienene Spiel von Cryo Interactive ist nämlich ein Adventure, auch wenn es einige Rollenspiel- und Strategie-Elemente beinhaltet.

Als Paul Atreides, der Thronfolger des gleichnamigen Hauses, landen Sie in **Dune** auf dem Planeten Arrakis und sollen den Abbau des Spice vorantreiben. Als Ihr Vater von den fiesen Harkonnen getötet wird, sammeln Sie die einheimischen Fremen um sich und nehmen den Kampf auf. Die Fremen wollen aber im Gegenzug, dass Sie den Planeten begrünen. Bemerkenswert für die damalige Zeit war vor allen Dingen der Soundtrack aus der Feder von Stéphane Picq. Diese Musik erschien später auch gesondert auf CD.

Hinzu kam natürlich die faszinierende Welt der Herbert-Romane. Eindeutiges Highlight jeder **Dune 2**-Partie war der Auftritt des Sandwurms. Diese riesigen Ungetüme buddelten sich unter dem Wüstensand an Ihre Armee heran und verschlangen dann ganze Panzer mit einem Happs.

Viele Versuche gab es, den Erfolg von **Dune 2** zu wiederholen. Unter anderem auch von Westwood selbst (siehe Kasten „Was kam danach“ rechts). Cryo Interactive hatte sogar einstweilen ein MMO im **Dune**-Universum geplant. Heutzutage gibt es neben einigen Browserspielen und Fan-Projekten keine Anzeichen für einen neuen High-End-Titel der Marke. Wie schade das ist, davon kann sich jeder selbst überzeugen. Denn dank des Emulatorprogramms Dosbox lässt sich **Dune 2** auch heute noch problemlos spielen. Nur auf eines müssen Sie sich einlassen: Bedienkomfort war anno 1992 noch nicht so gefragt wie heute. Jede Einheit müssen Sie einzeln bewegen. ❑

CHRISTIAN ERINNERT SICH



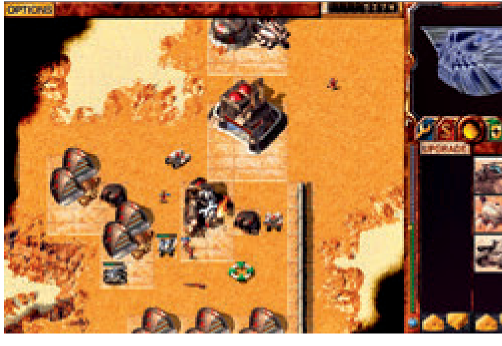
„Juhu, **Dune 2** als Meistwerke-Artikel!“, dachte ich, als ich den Auftrag bekam. Nach und nach wurde mir aber klar, dass es gar nicht so einfach ist, der jungen Generation die Faszination dieses Spiels klarzumachen. Nacht um Nacht habe ich in den 1990ern damit verbracht – ganz ohne Auswahlrahmen oder Einheitengruppierungen, ganz ohne ausgeklügelte Missionen. **Dune 2** hat mich eingefangen und nie wieder losgelassen. Ein echtes Meistwerk! Unbedingt spielen!



FRONTENKRIEG | Auf einer Übersichtskarte wählten Sie das nächste Einsatzgebiet.

WAS KAM DANACH? WEITERE DUNE-SPIELE

Dune und Dune 2 blieben nicht die einzigen Spiele in Frank Herberts Science-Fiction-Universum. Weitere Ableger folgten.



Nach dem Erfolg von **Dune 2** widmete sich Westwood zunächst einmal der **Command & Conquer**-Serie. Erst 1998 kamen die Entwickler zurück ins „Duniversum“ und erschufen ein zeitgemäßes Remake namens **Dune 2000**. Das Spielgeschehen und die Einheiten blieben gleich, nur die Grafik und die Bedienung bekamen eine überfällige Überarbeitung.

Drei Jahre später, 2001 also, machte die Schlacht um den Wüstenplaneten einen gewaltigen Sprung nach vorne. Westwood veröffentlichte **Emperor: Schlacht um Dune**. Neben der schicken, frei dreh- und zoombaren 3D-Grafik überzeugten vor allem die abgedrehten Zwischensequenzen, in denen unter anderem John Rhys-Davies (Gimli aus **Der Herr der Ringe**) mitspielte und die sich stilistisch eng an die Filmvorlage von Kult-Regisseur David Lynch hielten. Missionsdesign und Kampagne bekamen ebenfalls eine Frischzellenkur.

DER EWIGE DUMME – DER SAMMLER

Wer schon immer einmal wissen wollte, wie es sich anfühlt, auf ein extrem unvorsichtiges Kind aufzupassen, dem legen wir Sammler-Maschinen ans Herz.

Die Sorglosigkeit der Spice-Sammler in **Dune 2** wurde zum Treppenwitz der Echtzeit-Strategie-Geschichte. Westwood hatte die Sammler angeblich wissentlich möglichst dumm angelegt, sodass sich der Spieler um sie kümmern musste, etwa wenn sie angegriffen wurden. In der Hitze des Gefechts gingen die dicken und extrem wichtigen Maschinen also reihenweise über den Jordan. Für Westwood wurde der Witz mit den Sammlern zum Dauerbrenner. In jedem **Command & Conquer**-Titel waren die Erntemaschinen strunzdumm und geradezu pflegebedürftig.

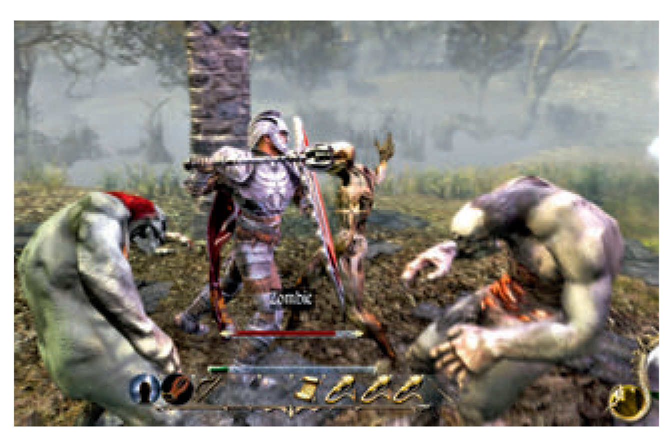

PC GAMES 03/93 ÜBER DUNE 2

Das sagten wir damals ...

Im nächsten Heft

❑ Test

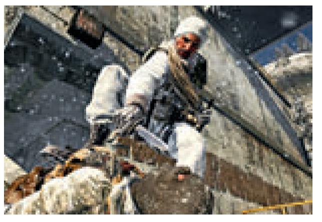
Two Worlds 2



Eine riesige Spielwelt, zahllose Quests, spannende Charakterentwicklungsmöglichkeiten und eine packende Story: **Two Worlds 2** verspricht ein echter Rollenspielleckerbissen zu werden!

❑ **Vorschau**

Call of Duty: Black Ops | Neuer Trailer und neue Infos zum grandiosen Mehrspielermodus.

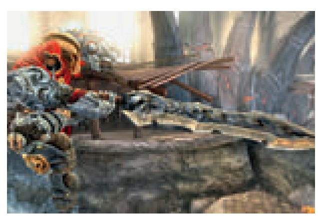


❑ **Test**

Arcania: Gothic 4 | Fortsetzung des Grauens oder grandioser Neustart? Wir testen das neue **Gothic**!

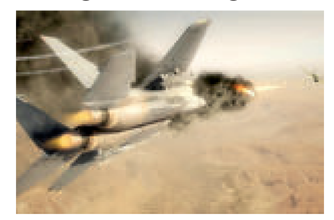
❑ **Test**

Darksiders | Endlich auch auf PC: das fantastische Action-Adventure in coolem Comic-Look.



❑ **Test**

Hawx 2 | Gentlemen, start your engines! Erreicht Ubisofts Flieger-Sim ungeahnte Wertungshöhen?



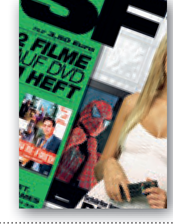
PC Games 10/10 erscheint am 29. September 2010!

Vorab-Infos ab 25. September auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Großes Special: Was können 400-Euro-PCs? Außerdem: 25 Gehäuse im Test; Tuning-Tipps zur neuen Geforce GTX 460.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Großer TV-Test: 40/42"-Fernseher unter 750 Euro. Außerdem: Spezial zum Thema Video-on-Demand und umfassender IFA-Report.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack, Robert Horn, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Andreas Bertits, Marc Brehme, Alexander Frank, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Rainer Rosshirt, Christian Schönlein, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Andreas Zuber
Trainees Christina Kalka, Julian Reimert, Lukas Schmid, Patrick Schmid, Anne Schmiedl, Roland Seese
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Trainees Thomas Mühlebach, The-Khoa Nguyen, Matthias Olschweski
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.

AWA ACTA — PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07.00–20.00 Uhr, Dienstag–Freitag 07.30–20 Uhr, Samstag 09.00–14.00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem Dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07.00–20.00 Uhr, Dienstag–Freitag 07.30–20 Uhr, Samstag 09.00–14.00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

Von den Machern von 'King Arthur'



„Wer Jerusalem nicht einnehmen kann, der soll es auch nicht schauen.“

Richard Löwenherz
1191 v. Chr.





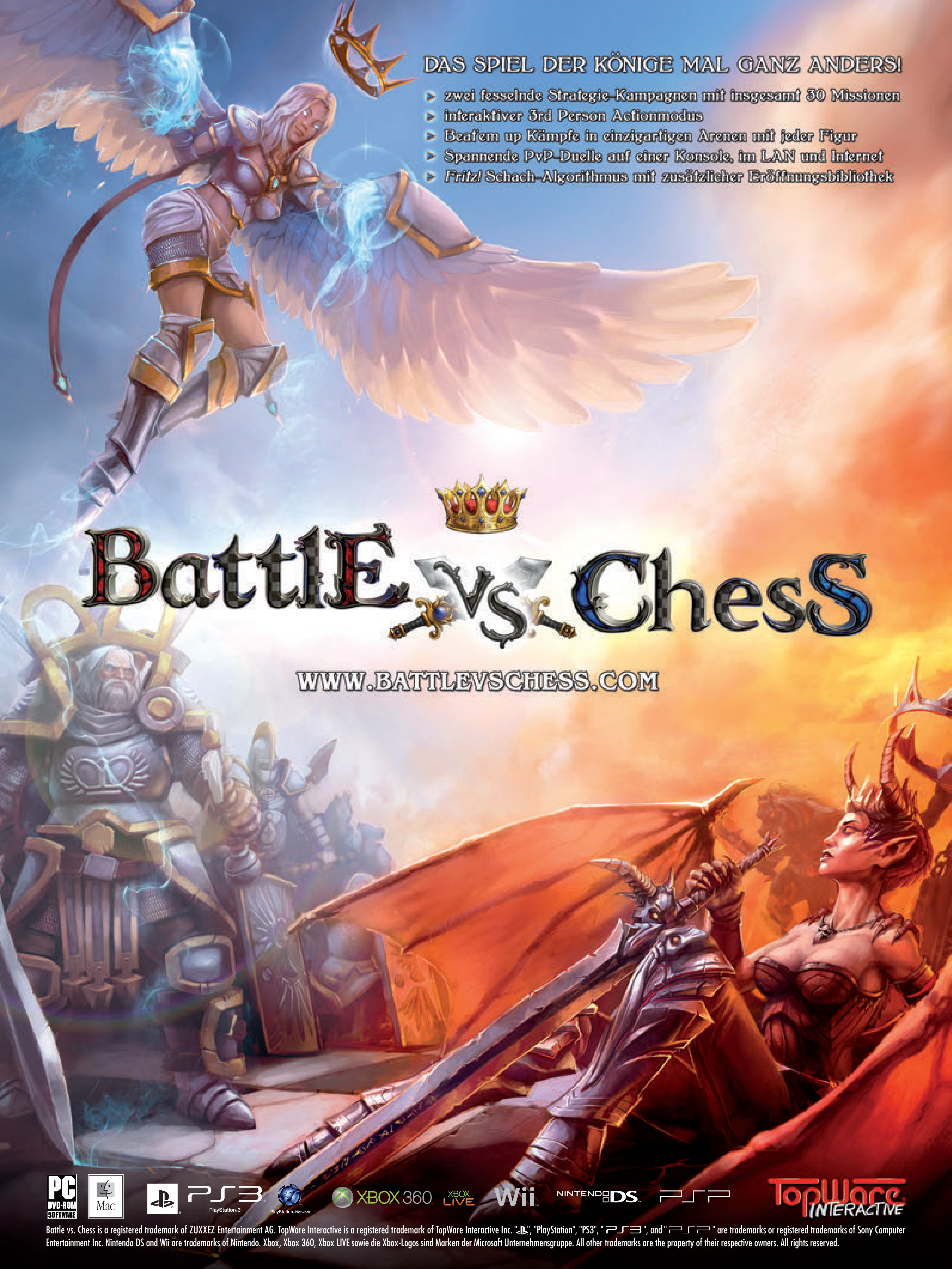








paradox INTERACTIVE


DAS SPIEL DER KÖNIGE MAL GANZ ANDERS!
zwei fesselnde Strategie-Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen
interaktiver 3rd Person Actionmodus
Beat'em up Kämpfe in einzigartigen Arenen mit jeder Figur
Spannende PvP-Duelle auf einer Konsole, im LAN und Internet
Fritz! Schach-Algorithmus mit zusätzlicher Eröffnungsbibliothek
Battle vs. Chess
WWW.BATTLEVSCHESS.COM
PC DVD-ROM SOFTWARE
Mac
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO DS
TopWare INTERACTIVE